



**MINISTÉRIO DA DEFESA
EXÉRCITO BRASILEIRO
COMANDO DE OPERAÇÕES TERRESTRES**

CADERNO DE INSTRUÇÃO DE TIRO DE COMBATE

(EXEMPLAR-MESTRE)

**1ª Edição
2017**



**MINISTÉRIO DA DEFESA
EXÉRCITO BRASILEIRO
COMANDO DE OPERAÇÕES TERRESTRES**

CADERNO DE INSTRUÇÃO DE TIRO DE COMBATE

(EXEMPLAR-MESTRE)

**1ª Edição
2017**

EB70-CI-11.416

PORTARIA Nº 92 - COTER, DE 18 DE OUTUBRO DE 2017.
EB: 64322.019935/2017-66

Aprova o Caderno de Instrução de Tiro de Combate (EB70-CI-11.416), 1ª Edição, 2017 e dá outra providência.

O COMANDANTE DE OPERAÇÕES TERRESTRES, no uso da atribuição que lhe confere o inciso III do art 11 do Regulamento do Comando de Operações Terrestres (EB10-R-06.001), aprovado pela Portaria do Comandante do Exército nº 691, de 14 de julho de 2014, e de acordo com o que estabelece os art. 5º, 12 e 44 das Instruções Gerais para as Publicações Padronizadas do Exército (EB10-IG-01.002), aprovadas pela Portaria do Comandante do Exército nº 770, de 7 de dezembro de 2011 e alteradas pela Portaria do Comandante do Exército nº 1.266, de 11 de dezembro de 2013, resolve:

Art. 1º Aprovar o Caderno de Instrução de Tiro de Combate (EB70-CI-11.416), 1ª Edição, 2017, que com esta baixa.

Art. 2º Determinar que esta Portaria entre em vigor na data de sua publicação.

Gen Ex PAULO HUMBERTO CESAR DE OLIVEIRA
Comandante de Operações Terrestres

(Publicado no Boletim do Exército nº 44, de 3 de novembro de 2017)

EB70-CI-11.416

FOLHA REGISTRO DE MODIFICAÇÕES (FRM)

NÚMERO DE ORDEM	ATO DE APROVAÇÃO	PÁGINAS AFETADAS	DATA

EB70-CI-11.416

ÍNDICE DE ASSUNTOS**Pag****CAPÍTULO I - INTRODUÇÃO**

1.1 Generalidades	1-1
1.2 Terminologia	1-2
1.3 Segurança na Instrução	1-4
1.4 Fundamentos do Tiro de Combate.....	1-5
1.5 Metodologia da Instrução de Tiro de Combate.....	1-10

CAPÍTULO II - FUZIL

2.1 Considerações Gerais.....	2-1
2.2 Técnicas de Tiro.....	2-4
2.3 Procedimentos dos Atiradores.....	2-24

CAPÍTULO III - PISTOLA

3.1 Considerações Gerais.....	3-1
3.2 Técnicas de Tiro.....	3-3
3.3 Procedimentos dos Atiradores.....	3-22

ANEXOS

ANEXO A - COMANDOS DE TIRO	A-1
ANEXO B - MONTAGEM DE PISTAS DE TIRO DE COMBATE	B-1
ANEXO C - TIPOS DE ALVOS E ABRIGOS ESPECIAIS	C-1
ANEXO D - VÍDEOS.....	D-1

EB70-CI-11.416

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

1.1 GENERALIDADES

1.1.1 O presente Caderno de Instrução (Cadr Instr) tem por finalidade orientar a instrução de tiro de combate no âmbito das Unidades do Exército Brasileiro (EB). Seu conteúdo fornece subsídios e ferramentas aos instrutores e monitores de tiro, no intuito de se padronizar a execução e o adestramento dessa modalidade de tiro nos corpos de tropa.

1.1.2 Os módulos referentes ao Tiro de Combate estão nas Instruções Reguladoras de Tiro com o Armamento do Exército (IRTAEx). O ideal é que esses módulos de tiro sejam realizados por todas as Organizações Militares (OM) operacionais do EB. Entretanto, no caso de restrição de munição, as OM com previsão de emprego em operações reais, tais como operações de pacificação, de Garantia da Lei e da Ordem (GLO), de paz, entre outras, deverão ser priorizadas.

Observação: consultar as Instruções Gerais de Tiro com o Armamento do Exército (IGTAEEx) e as IRTAEEx.

1.1.3 Em muitas situações, principalmente em áreas urbanas, torna-se ineficaz o emprego do tiro convencional (tiro de precisão) devido às pequenas distâncias dos confrontos e o pouco tempo para reação. Daí a importância do adestramento da tropa no tiro de combate.

1.1.4 Cabe ressaltar que as técnicas de tiro de combate apresentadas neste Cadr Instr são adequadas a quaisquer ambientes operacionais.

1.1.5 Estudando os efeitos do estresse, por meio de relatos de inúmeras pessoas que estiveram envolvidas em tiroteios e outras situações de semelhante grau de estresse, chegou-se à conclusão de que a técnica, até então utilizada, não estava surtindo o efeito desejado. O elevado grau de estresse torna impossível a manutenção de um alto grau de concentração ou execução de qualquer movimento que exija a coordenação motora sutil. A visão torna-se “em túnel” (perda da visão periférica) e a pessoa tende a ouvir o que está imediatamente à sua frente (exclusão de auditório). Ocorre também a perda da noção do tempo, a elevação da pressão arterial, o aumento da frequência cardíaca e o desvio do sangue para os grandes músculos.

1.1.6 A técnica de tiro de combate leva em conta o aumento da força física, a deterioração da destreza, a perda da coordenação motora sutil e os tremores nos grandes conjuntos musculares - tudo decorrente da descarga de adrenalina que ocorre no momento do confronto. Tendo por base esses fatores, foi criada

a técnica denominada Tiro de Combate, destinada principalmente para o combate em ambiente urbano ou outros cenários com alvos de grande potencial ameaçador, a curtas distâncias (máximo de 30 m), apresentados de maneira furtiva e com grande fugacidade.

1.1.7 Cabe ressaltar que nesse tipo de ambiente os efeitos colaterais devem ser evitados ao máximo, haja vista a existência de regras de engajamento e a elevada quantidade de pessoas que não se configuram como ameaça circulando na área de operações.

1.1.8 O objetivo do treinamento e do adestramento é ensinar o militar a se adaptar aos efeitos do estresse, tendendo a minimizar a queda de rendimento no tiro.

1.1.9 Na execução do tiro de combate é importante que o atirador observe o princípio da rapidez, a fim de que reduza o seu tempo de exposição diante da ameaça que se apresentar. Deve observar, ainda, o princípio da agressividade que pode ser descrita como a explosão súbita de uma força que neutralizará a ameaça com a mínima possibilidade de uma reação inimiga.

1.2 TERMINOLOGIA

1.2.1 PRINCIPAIS TERMOS EMPREGADOS

1.2.1.1 Área de responsabilidade (ARP) - Área predefinida cuja responsabilidade caberá a um determinado elemento da fração. Se dentro de um cômodo, será um determinado setor de tiro cujos limites ficarão a um metro da posição de seus companheiros. Se em áreas abertas, será um setor de tiro, frontal, lateral ou à retaguarda.

1.2.1.2 Armamento principal - arma longa que será prioritariamente empregada para o tiro de combate.

1.2.1.3 Cavado do ombro - região côncava localizada entre o ombro e o peitoral.

1.2.1.4 Controle do cano - procedimento a ser adotado pelo atirador durante o tiro com o objetivo de não apontar, em nenhuma situação, o cano da arma na direção de outros integrantes da fração e de inocentes. O atirador deverá movimentar o cano de seu armamento com o cuidado de apontá-lo para direções neutras ou na direção das ameaças.

1.2.1.5 Descanso do gatilho - pequeno deslocamento do gatilho que não interfere na ação de desencatilhamento da arma. Folga longitudinal da tecla do gatilho.

1.2.1.6 Falange - segmento dos dedos. Distal (da extremidade), medial (do meio) e proximal (mais próxima à palma da mão).

1.2.1.7 Fatiamento - ato de observar um ângulo aos poucos, lentamente, de forma a observar o máximo possível antes de adentrar em um corredor, esquina ou cômodo.

1.2.1.8 Inspeção aos pares - forma de verificação do armamento na qual os atiradores verificam as armas em dupla, conferindo, visual e tatilmente, se não há cartuchos na câmara e/ou no carregador do próprio armamento e do armamento do outro atirador e se as armas estão abertas e sem os carregadores.

1.2.1.9 Mão forte - é a mão com a qual o atirador tem maior facilidade para realizar o tiro e que habitualmente utiliza para acionar o gatilho.

1.2.1.10 Mão fraca - é a mão com a qual o atirador tem menos facilidade para realizar o tiro e que não costuma utilizar para atirar.

1.2.1.11 Mão que atira - mão que, no momento, é usada para acionar o gatilho.

1.2.1.12 Mão auxiliar - mão que, no momento, não atira.

1.2.1.13 Punho auxiliar - punho colocado na placa do guarda-mão do armamento, com a finalidade de deixar a empunhadura mais anatômica e reduzir o tempo na recuperação.

1.2.1.14 Lado da mão forte - é o lado do corpo correspondente à mão forte.

1.2.1.15 Lado da mão fraca - é o lado do corpo correspondente à mão fraca.

1.2.1.16 Lado da mão que atira - é o lado do corpo correspondente à mão que atira.

1.2.1.17 Lado da mão auxiliar - é o lado do corpo correspondente à mão auxiliar.

1.2.1.18 Segunda arma - pistola que, em princípio, será utilizada caso o armamento principal apresente alguma pane. Pode ainda ser utilizada em revistas ou condução de prisioneiros. Para o tiro de combate, deve ser um armamento leve, sem arestas e de dupla ação.

1.2.1.19 “T” mortal - Área em uma face, compreendida pelos olhos e nariz, que possui pouca resistência óssea, e que, se impactada frontalmente, conduzirá projetis diretamente ao cerebelo, neutralizando as ameaças sem produzir espasmos musculares.

1.2.1.20 Técnica do Terceiro Olho - nesta técnica o atirador mantém a arma apontada na mesma direção que está olhando, tendo seu foco alinhado entre a maça de mira e o alvo.

1.2.1.21 Tiro em seco - consiste em disparar a arma, sem munição, usando ou não cartuchos de manéio, aplicando todos os fundamentos do tiro.

1.2.1.22 Tomada de ângulo - entrada em um corredor, esquina ou cômodo rapidamente, oferecendo a parte frontal do colete.

1.2.1.23 “V” da mão - é a área da palma da mão auxiliar onde o fuzil fica apoiado. O polegar em lado oposto aos demais dedos, forma uma curva semelhante à letra “V”.

1.3 SEGURANÇA NA INSTRUÇÃO

1.3.1 Por ser uma instrução de tiro diferenciada na qual os atiradores nem sempre estão alinhados, a Instrução de Tiro de Combate deverá ser realizada com a observância das normas de segurança previstas no Caderno de Instrução de Prevenção de Acidentes.

1.3.2 Devem ser realizados, também, os procedimentos previstos no Caderno de Instrução de Gerenciamento de Risco Aplicado às Atividades Militares.

1.3.3 Além disso, o instrutor deve sempre enfatizar as Normas Universais de Segurança na Instrução de Tiro:

- tratar toda arma de fogo como se ela estivesse carregada;
- nunca apontar para si próprio e para algo que não tenha a intenção de destruir;
- sempre manter o dedo fora do gatilho e acima do guarda-mato até que esteja pronto para atirar;
- manter a arma travada até que haja a intenção de atirar; e
- sempre ter conhecimento do que está aquém e do que está além do alvo.

1.3.4 Para a verificação do armamento será adotada a inspeção aos pares nas seguintes situações:

- ao apanhar o armamento na reserva;
- ao término de uma série de tiro;
- na devolução do armamento para a reserva; e
- sempre que a situação exigir a execução das medidas preliminares ou complementares com o armamento.

1.3.5 Nas séries de tiro iniciais, além da inspeção aos pares, deverá ser realizada a verificação do armamento pelos monitores e instrutores responsáveis pela condução do tiro.

1.3.6 São condições básicas para a condução da instrução de tiro:

- desmontagem em primeiro escalão para a verificação das peças e da manutenção do armamento;
- escolha de local adequado para a prática do tiro em seco (local seguro para se apontar a arma);
- utilização de armamento previsto para essa finalidade nas demonstrações realizadas pela equipe de instrução;
- proibição do emprego do armamento de um membro da equipe de instrução, caso este esteja de serviço, nas demonstrações durante a instrução;

- preocupação constante com o controle do cano do armamento;
- cobrança constante para que o instruído mantenha o dedo fora do gatilho; e
- ênfase que o dedo somente irá para o gatilho na execução do tiro.

1.3.7 Por ocasião da realização das séries de tiro, os procedimentos para carregamento e descarregamento do armamento deverão sempre ser realizados com as armas apontadas para direção dos alvos, mesmo que a posição inicial de tiro não seja nessa direção. Após o carregamento das armas, o instrutor determinará que os atiradores tomem a posição de RETENÇÃO e, após isso, que se virem para a posição inicial de tiro.

1.4 FUNDAMENTOS DO TIRO DE COMBATE

1.4.1 GENERALIDADES

1.4.1.1 No tiro de Combate, ao invés do tiro de precisão, é mais comum o emprego do tiro rápido, que é a técnica utilizada para acertar em alvos próximos ao atirador - em torno de 10 metros - que surgem repentinamente, sendo necessária uma pronta ação - primeiro tiro realizado em menos de um segundo. É muito empregado em defesa própria ou de outrem, em ambientes confinados, aeronaves, em atividades de serviço, operações tipo polícia, combates aproximados, entre outros.

1.4.1.2 Como o tempo para a execução do tiro é pequeno, então, todos os fundamentos do tiro serão realizados com maior rapidez.

1.4.1.3 A diferença fundamental entre o tiro rápido e os demais é que neste, e no tiro noturno, não se faz a visada utilizando o aparelho de pontaria, ou seja, olha-se o alvo e realiza-se a pontaria por sobre as miras. Durante o dia, pode-se manter a conduta anterior, desde que a ameaça esteja muito próxima a cinco metros, ou realizar um rápido enquadramento das miras, que não deve ultrapassar um segundo, com execução de disparos com intervalo de um a um e meio seg, até cessar a ameaça.

1.4.1.4 O tiro rápido e preciso é um conjunto de muitas ações simples e interligadas. Se o atirador executá-las corretamente, terá maior êxito na instrução e no combate. Os fundamentos de tiro são: posição estável, empunhadura, linha de mira, linha de visada, respiração, acionamento do gatilho, acompanhamento e recuperação.

1.4.1.5 No aprendizado do tiro, o atirador deve concentrar-se nos fundamentos separadamente e aplicá-los lentamente, a fim de que os assimile corretamente. Por meio da repetição, os fundamentos tornar-se-ão automáticos, de forma que o atirador deixe de pensar para executá-los (memória muscular).

1.4.1.6 O atirador só deverá iniciar o tiro real quando estiver certo de que está aplicando os fundamentos corretamente.

1.4.1.7 Os dois principais fundamentos são: linha de visada e acionamento do gatilho. O tiro em seco (de precisão) corrigirá as falhas de visada. Já o tiro, com munição real misturada com munição de manejo, denunciará se o atirador está acionando o gatilho de forma incorreta.

1.4.1.8 O instrutor/monitor deverá ter a certeza de que o atirador conhece as posições de tiro, empunhadura, linha de mira, linha de visada e respiração antes do início da sessão de tiro. Durante os treinamentos em seco e treino com munição de manejo, o instrutor/monitor deverá concentrar-se na arma do atirador. Se o atirador estiver acionando o gatilho erradamente, será possível observar esse erro pela brusca movimentação da arma.

1.4.2 POSIÇÃO ESTÁVEL

1.4.2.1 Normalmente o tiro é executado na posição de pé, podendo também ser executado nas demais posições de tiro, dependendo da situação.

1.4.2.2 A tomada da posição é uma combinação de velocidade e precisão. A velocidade é obtida assim que ocorre a identificação do alvo, quando a maça de mira chega ao centro do alvo e o primeiro disparo acontece para, em seguida, os demais disparos, caso sejam necessários, serem executados com intervalo de 1 a 1,5 segundo.

1.4.2.3 A posição de tiro deve permitir que os cotovelos estejam colados para reduzir a silhueta; e que os joelhos estejam flexionados, um dos pés à frente e o corpo tendendo para frente, a fim de permitir rápidos deslocamentos e giros do corpo em todas as direções. A precisão na tomada de posição é obtida realizando sempre a mesma empunhadura, ou seja, pôr a arma no mesmo lugar todas as vezes. Devem-se seguir os fundamentos de posição e de empunhadura com as duas mãos, e como último recurso, com uma das mãos, no caso da pistola.

1.4.2.4 Uma excelente posição de tiro e empunhadura são fundamentais para que se consiga um rápido alinhamento das miras e um disparo preciso, se aumente a estabilidade do conjunto atirador-armamento e se absorva melhor o recuo da arma.

1.4.2.5 O objetivo final da posição de tiro rápido é fazer com que a arma se integre à parte superior do corpo. Arma e atirador devem compor um único sistema.

1.4.3 EMPUNHADURA

1.4.3.1 É o ajuste das partes do corpo à arma, proporcionando firmeza ao conjunto, facilitando a realização da pontaria e o correto acionamento do gatilho.

1.4.3.2 Os pontos de contato do corpo do atirador com a arma são:

- mão que atira, que segura o punho da arma e pressiona o gatilho (no momento do engajamento);
- a mão auxiliar, que segura a arma de maneira confortável em oposição de

esforços;

- o cavado do ombro que apoia a chapa da soleira; e
- a cabeça do atirador, que fica ereta e sobre o delgado da coronha.

1.4.3.3 A mão que atira deve empunhar a arma com o “V” da mão, o mais “alto” possível (especialmente na pistola), possibilitando uma recuperação mais rápida.

1.4.3.4 Deve-se atentar para que as forças estejam na direção do tiro, sem esforços laterais, que se maximizarão no momento do disparo.

1.4.3.5 No caso da pistola (Pst), a arma deve ser empunhada com uma força maior que no tiro de precisão, visando reduzir o tempo na recuperação.

1.4.3.6 Existe outro recurso, utilizado por alguns atiradores, de se colocar o dedo indicador da mão auxiliar à frente do guarda-mato, porém tal recurso ainda foi pouco estudado.

1.4.3.7 Na pistola, o polegar da mão auxiliar pode ficar sob o polegar da mão que atira ou ao lado deste, em ambos os casos, em uma posição baixa, sem que toquem o ferrolho.

1.4.3.8 No caso da Pst, o braço da mão forte deve estar “empurrando” o braço da mão fraca, que estará puxando, realizando, assim, uma oposição de esforços.

1.4.3.9 No tiro de Pst existe a variante com uma mão, que pode ser a mão forte ou mão fraca. Nessa posição a arma pode sofrer uma inclinação (colocando o punho da Pst para o lado externo), visando uma melhor empunhadura, por esta ser uma posição mais natural à musculatura.

1.4.3.10 No caso do Fuzil (Fz), a mão auxiliar deve estar posicionada na junção do carregador com a armação e as placas do guarda-mão; o indicador da mão auxiliar pode ou não estar paralelo ao cano; o polegar por trás da alavanca de manejo; e os cotovelos devem estar o mais fechados possível, diminuindo a silhueta.

1.4.3.11 O atirador não deve desfazer a empunhadura com a mão que atira.

1.4.3.12 A bandoleira a ser utilizada pode ser de um, dois ou três pontos, desde que permita uma troca rápida do lado da mão forte para o lado da mão fraca.

1.4.4 LINHA DE MIRA

1.4.4.1 Linha imaginária que une o olho à maça de mira, passando pela alça. Ela é responsável pelo alinhamento do armamento com a direção de tiro. Qualquer erro provoca um desvio angular do ponto de impacto em relação ao ponto visado.

1.4.4.2 No caso de utilização de mira holográfica, a linha de mira torna-se a linha imaginária que une o olho ao ponto holográfico.

1.4.4.3 O olho humano não consegue focalizar, ao mesmo tempo, objetos em

planos diferentes. Portanto, para uma perfeita fotografia, deve-se focalizar com clareza a maça de mira. Nesta situação ela se encontrará naturalmente centrada em relação à alça, obtendo-se a linha de mira. A partir daí, basta direcionar o topo do pino da maça de mira para o centro do alvo.

1.4.4.4 Outra limitação do olho humano é que após focar a maça de mira ou qualquer outro objeto, o foco se manterá nítido por um período inferior a 8 segundos. Desta forma, no tiro de precisão e principalmente com a utilização da mira aberta, o atirador deve focar a maça e acionar o gatilho, caso o tiro “não saia” o atirador deve focar sua visão em outro ponto qualquer e rapidamente retornar à maça, desta vez deverá acionar o gatilho com mais força para o tiro “sair”. Caso não saia deverá repetir o processo quantas vezes forem necessárias.

1.4.5 LINHA DE VISADA

1.4.5.1 É o fundamento mais importante.

1.4.5.2 Linha imaginária que se constitui no prolongamento da linha de mira até o alvo.

1.4.5.3 No tiro de combate, a linha de visada deverá ser feita com os dois olhos abertos.

1.4.5.4 No tiro de combate, o tiro é executado de forma inopinada e rápida. Sendo assim, deve ser dada especial atenção à maça de mira (ou ponto holográfico) em detrimento da alça de mira, cujo alinhamento deverá ser feito posteriormente, se for o caso.

1.4.5.5 O treinamento exaustivo em seco faz com que o sistema neuromuscular do atirador passe a colocar o armamento sempre em uma posição por ele conhecida, facilitando a tomada da linha de visada.

1.4.5.6 Mira Parcial (utiliza apenas maça de mira) - no tiro de precisão e no tiro rápido, o ganho de velocidade é progressivo e natural. Contudo, existe um ponto a partir do qual não se pode ganhar mais velocidade, devido à limitação da técnica que está sendo empregada. Neste momento, a técnica da mira parcial deve ser introduzida. Essa técnica é mais rápida que as usadas no tiro de precisão e no tiro rápido, pois o atirador não perde tempo olhando pela alça de mira para focar na maça. O atirador deve continuar aplicando todos os fundamentos básicos, caso não o faça, seu grupamento de tiros aumentará. Além disso, o ponto de pontaria do atirador não será o ponto de impacto, pelo fato de estar olhando sobre a alça de mira. O grupamento de tiro ficará em um ponto mais alto ou mais baixo, dependendo de quanto a maça de mira está mais alta que a alça de mira. Um erro comum cometido pelo atirador é a falta de confiança na técnica. O atirador perde muito tempo tentando obter a “fotografia perfeita” ao invés de apontar utilizando somente a maça de mira.

1.4.6 RESPIRAÇÃO

1.4.6.1 Durante o ciclo respiratório, entre uma expiração e a próxima inspiração, existe uma pausa respiratória natural. Neste momento, o diafragma está totalmente relaxado. Nos tiros de precisão, o atirador deverá prender a respiração nessa pausa respiratória natural (que se inicia ao final da expiração), prolongando-a enquanto realiza o acionamento do gatilho. É importante, para a realização de um bom disparo, que a pausa respiratória não ultrapasse 10 segundos. Caso contrário, prejudicará a oxigenação do organismo, provocando tremores musculares e visão embaçada. Além de prejudicar o aspecto físico, a pausa prolongada demasiadamente aumenta a ansiedade e a tensão no atirador que acabará executando um mau disparo. Neste caso, quando a situação permitir, o atirador deverá desfazer a pontaria, voltar a respirar e reiniciar todo o processo. Com o treinamento, deverá aprender a realizar o disparo antes de começar a sentir-se incomodado com a pausa respiratória. Caso o atirador tenha de realizar tiros subsequentes, deve prolongar a pausa entre eles ou, necessitando de ar, respirar rapidamente e continuar os disparos.

1.4.6.2 No caso dos tiros que a situação tática não permita o tiro de precisão (entrada tática, combate de encontro, etc), o atirador interromperá naturalmente o ciclo respiratório, sem que seja necessário pensar para executar tal ação. Porém, um bom preparo físico do atirador e treinamentos sob condições de estresse físico minimizarão possíveis falhas nos tiros induzidas pela respiração.

1.4.7 ACIONAMENTO DO GATILHO

1.4.7.1 É o segundo fundamento mais importante.

1.4.7.2 Durante o acionamento, o atirador deve ter em mente: manter a posição estável, focalizar a maça, procurar colocá-la no centro do alvo, prender a respiração e aumentar, suave e progressivamente a pressão na tecla do gatilho até após ocorrer o disparo. A pressão no gatilho deve ser exercida de forma suave e progressiva, sem movimentos bruscos, para a retaguarda e na mesma direção do cano da arma, sem vetores laterais.

1.4.7.3 É importante não alterar a firmeza da empunhadura durante compressão do gatilho. O movimento do indicador deve ser totalmente independente da empunhadura, mantendo-se a posição estável e não se desfazendo a pontaria.

1.4.7.4 O dedo indicador toca a parte central da tecla do gatilho com a região da parte média da falange distal e a sua interseção com a falange média.

1.4.7.5 No tiro de combate o atirador deve soltar o gatilho, apenas o suficiente para que o armamento engatilhe novamente. Quando o gatilho atingir esta posição, o atirador ouvirá um “clique”.

1.4.7.6 No tiro rápido, o atirador deve vencer o descanso do gatilho no intervalo entre o destravamento e a tomada da linha de visada.

1.4.7.7 O dedo no gatilho é a última segurança do atirador e deverá estar nesta

posição apenas no momento do disparo.

1.4.7.8 No caso das pistolas de dupla ação, o primeiro tiro deve ser com o cão desarmado. Para tal, o atirador deve inicialmente concentrar-se neste tipo de acionamento.

1.4.7.9 Após identificada a ameaça positivamente (sem refém), o atirador inicia o engajamento do alvo levando o armamento para o centro do tronco da ameaça. O atirador levanta a arma de modo que o aparelho de pontaria busque a sua visada, formando assim a linha de visada, sem movimentar sua cabeça para baixo para buscar o aparelho de pontaria. Simultaneamente ao ato engajar a ameaça, o atirador destrava o fuzil e inicia a pressão do gatilho. O atirador então realiza um, dois ou vários disparos no centro do alvo até neutralizar a ameaça.

1.4.8 ACOMPANHAMENTO

1.4.8.1 É a fase que se inicia após o Fuzil ser disparado.

1.4.8.2 O Atirador Deve:

- manter a linha de mira (foco na maça);
- acionar lentamente o gatilho até o final de seu curso;
- no caso do fuzil, manter a cabeça ereta e apoiada na coronha;
- manter o mesmo nível de tensão muscular da posição e firmeza na empunhadura; e
- evitar qualquer reação ao recuo ou ao estampido do tiro.

1.4.9 RECUPERAÇÃO

1.4.9.1 Em uma ação subsequente ao acompanhamento e visando a verificação do alvo, a execução de outros disparos, ou ainda o engajamento de outros alvos, deve ser procedida a recuperação, que nada mais é do que a retomada da posição de tiro com foco na maça.

1.4.9.2 Após a recuperação, o atirador retira o dedo do gatilho, caso a ameaça tenha sido neutralizada. Caso contrário, permanece com o dedo em contato com gatilho em condições de realizar outros disparos.

1.5 METODOLOGIA DA INSTRUÇÃO DE TIRO DE COMBATE

1.5.1 As instruções de tiro de combate devem seguir o fundamento da progressividade, segundo o qual as dificuldades surgirão de forma progressiva e serão vencidas pouco a pouco pelos instruendos. Sendo assim, as técnicas de tiro de combate deverão ser ensinadas das mais simples para as mais complexas, das estáticas para as em movimento, do tiro em menores distâncias para o tiro em maiores distâncias e do tiro lento para o tiro rápido.

1.5.2 A instrução de Tiro de Combate baseia-se na repetição intensa e regular dos movimentos por parte dos militares instruídos com a correção constante dos instrutores e dos monitores de tiro. Assim, será obtido o condicionamento e a memória muscular dos movimentos por parte dos militares instruídos.

1.5.3 Deverá ser dada ênfase à execução dos movimentos com correção e ao treinamento e tiro em seco.

1.5.4 Desde o início do treinamento, os instrutores e monitores de tiro deverão cobrar a todo momento dos militares instruídos os procedimentos de controle de cano e dedo fora do gatilho, verificação da ARP, verificação do armamento, condicionamento de destravar a arma e dedo no gatilho somente para a execução do tiro e o travamento da arma após cessada a ameaça.

1.5.5 As armas utilizadas na instrução devem ser, preferencialmente, as distribuídas aos militares de cada subunidade. Cabe ressaltar que as armas deverão ser inspecionadas e testadas antes da realização do tiro para evitar que armas com pane sejam empregadas nos exercícios de tiro, o que pode causar incidentes e/ou acidentes.

1.5.6 Os módulos de tiro de combate previstos nas IRTAEx somente deverão ser realizados na sequência (Módulo de Adaptação, Básico, Intermediário e Avançado).

1.5.7 A quantidade de munição prevista é a ideal para a realização do tiro. Em caso de restrição, poderá ser realizada a redistribuição da munição, desde que seja seguida a sequência dos módulos.

1.5.8 As pistas de tiro tem por objetivo testar o instruído nas técnicas ensinadas em cada módulo. As pistas poderão ser realizadas ao final do primeiro, do segundo, do terceiro ou do quarto módulo. Cabe ressaltar que a pista de tiro a ser executada deve contemplar apenas as técnicas previstas no(s) módulo(s) já praticado(s).

1.5.9 Na escolha do estande para a realização do Tiro de Combate, deve ser priorizada a largura e não a profundidade do estande, de forma dar a maior fluidez na série de tiro.

1.5.10 No início da Instrução de Tiro de Combate e antes da realização dos módulos de tiro, deverá ser ministrada uma instrução teórica e prática abordando os seguintes tópicos:

- conteúdo do Capítulo I (generalidades, Terminologia, Segurança na Instrução, Fundamentos do Tiro);
- posições de Tiro;
- necessidade de condicionamento de controle de cano e do dedo fora do gatilho;

- verificação da ARP;
- verificação do armamento; e
- necessidade de condicionamento de destravar a arma e colocação do dedo no gatilho somente para a execução do tiro e de travamento da arma após cessada a ameaça.

1.5.11 A instrução prática, após a instrução teórica, deverá empregar a técnica de Exercício Individual do tipo prática individual e prática controlada.

1.5.12 O manejo do armamento deverá ser treinado intensamente para que o militar esteja familiarizado com os procedimentos de manuseio do armamento do qual é dotado. Para isso, é importante que a OM disponha de munição de manejo dos calibres a serem utilizados.

1.5.13 A sequência para a execução da instrução de cada série de tiro dos módulos de tiro deverá ser a seguinte:

- inspeção aos pares;
- explanação;
- demonstração;
- treinamento e tiro em seco;
- alimentação e/ou carregamento;
- execução da série de tiro;
- descarregamento;
- inspeção aos pares;
- saída do estande; e
- *debriefing*.

1.5.14 Na instrução de Tiro de Combate nem todas as séries de tiro começam com o atirador de frente para o alvo. Por medida de segurança, deverá ser adotado o seguinte procedimento nesses casos:

- os atiradores deverão ser posicionados de frente para a linha de alvos;
- as armas serão alimentadas ou carregadas e travadas;
- será adotada a posição sul/de retenção ou a arma será colocada no coldre, conforme o caso; e

- os atiradores farão frente para a direção prevista na posição inicial da série de tiro e aguardarão o comando de tiro com o dedo fora do gatilho.

1.5.15 Caso o instruendo esteja portando duas armas (uma longa e outra curta), primeiro deverá ser dado o comando de alimentar e/ou carregar e colocar no coldre a arma curta e, posteriormente, alimentar e/ou carregar a arma longa.

1.5.16 Nas séries de tiro em movimento, devem ser previstos monitores para acompanhar e orientar os atiradores, preferencialmente, na proporção de um monitor para cada dois atiradores. Os monitores devem controlar os atiradores para manter o alinhamento, o controle do cano e não parar o movimento em caso de pane no armamento.

EB70-CI-11.416

CAPÍTULO II

FUZIL

2.1 CONSIDERAÇÕES GERAIS

2.1.1 Neste capítulo serão apresentadas as técnicas de tiro de combate utilizando o fuzil.

2.1.2 Devido à grande importância deste armamento, arma principal do combatente, deve-se buscar exaustivamente desenvolver a memória muscular do militar, devendo o treinamento das técnicas aqui descritas serem incorporados, inclusive, à rotina da tropa.

2.1.3 Uma das formas de se desenvolver a memória muscular é a realização do treinamento em seco dos procedimentos do tiro de combate durante o expediente da OM, como por exemplo, após o Treinamento Físico Militar (TFM).

2.1.4 BANDOLEIRA (Fig 1 a 4)

2.1.4.1 Apesar do extremo auxílio prestado pela bandoleira para o transporte e para o tiro, a maioria dos militares ignora ou a utiliza de forma errada, desprezando seus apoios. Para que esse apoio seja utilizado corretamente, a bandoleira deve estar bem ajustada e com o comprimento adequado para cada militar, de forma que possibilite a realização de todas as técnicas de tiro de combate aqui descritas.

2.1.4.2 A utilização da bandoleira é obrigatória para que o militar não abandone seu armamento e o mantenha sempre junto ao corpo, permitindo que as mãos fiquem livres.

2.1.4.3 Cada bandoleira possui características diferentes uma das outras. Entretanto, é fundamental que a bandoleira escolhida tenha pelo menos como características a facilidade de mudança do posicionamento do armamento em relação ao corpo e a distribuição uniforme do peso da arma sobre o ombro do atirador, proporcionando um maior conforto.

2.1.4.4 Seja qual for o modelo utilizado pelo atirador, o mais importante é a bandoleira ser utilizada de forma a auxiliar o atirador por ocasião do tiro e do seu transporte.

2.1.4.5 Algumas bandoleiras, como a tipo EB, precisam ser estranguladas para evitar sua soltura indesejada.



Fig 1- Bandoleira de 1 ponto



Fig 2 - Bandoleira de 2 pontos modelo EB



Fig 3 - Bandoleira de 2 pontos com soltura rápida



Fig 4 - Bandoleira de 3 pontos

2.2 TÉCNICAS DE TIRO

2.2.1 POSIÇÕES DE TIRO

- Além das posições de tiro previstas nos manuais de tiro do EB, as seguintes posições são adotadas no tiro de combate com o fuzil:

2.2.1.1 Posição de Retenção

2.2.1.1.1 Tem como característica deixar o militar à vontade (posição confortável) e com o seu armamento em segurança (Fig 5).

2.2.1.1.2 Permite manter a arma em punho, em condições de uso, com o cano voltado para uma direção segura (para baixo).

2.2.1.1.3 Os detalhes da posição são:

- arma presa à bandoleira, com o cano voltado para baixo (controle do cano);
- mão que atira empunhando a arma com o dedo indicador constantemente fora do gatilho (sobre o guarda mato);
- mão auxiliar empunhando a parte anterior do carregador ou o punho auxiliar, se houver; e
- pés paralelos e com abertura igual à largura dos ombros.



Fig 5 - Posição de Retenção

2.2.1.2 Posição de Pronto 1

2.2.1.2.1 Posição empregada com risco remoto de engajamento (Fig 6).

2.2.1.2.2 Esta posição é recomendada para realizar grandes deslocamentos.

2.2.1.2.3 Tem como desvantagem uma resposta não tão rápida frente a alguma ameaça (em comparação com a posição Pronto 3).

3.2.1.2.4 Por ocasião do combate em ambiente confinado, seu uso deve ser ponderado, pois é comum que o cano do armamento saia da área neutra (passando nas costas ou pernas de integrantes da mesma fração). Nessa situação, é preferível utilizar a posição de retenção.

2.2.1.2.5 Os detalhes da posição são:

- cabeça ereta, com os dois olhos abertos;
- arma presa à bandoleira, coronha apoiada no cavado do ombro e cano voltado para baixo, para área neutra e em um ângulo de aproximadamente 30° com as pernas do atirador;
- mão que atira empunhando a arma com o dedo indicador constantemente fora do gatilho (sobre o guarda-mato);
- mão auxiliar empunhando a parte anterior do carregador ou o punho auxiliar, se houver;
- cotovelos abaixados, oferecendo a mínima silhueta à frente;
- tronco levemente inclinado à frente, fazendo um contra peso para a diminuição da força do impacto do projétil, no caso de ser alvejado;
- pernas flexionadas, proporcionando uma posição estável ao atirador; e
- pés afastados entre si (igual à largura dos ombros) e ligeiramente afastados em profundidade, de preferência com a ponta do pé da retaguarda na mesma linha do calcanhar do pé da frente.



Fig 6 -Posição de Pronto 1

2.2.1.3 Posição de Pronto 2

2.2.1.3.1 Esta posição é idêntica à Pronto 1, com exceção da posição do armamento. Nesse caso o cano faz um ângulo de aproximadamente 45° com as pernas do atirador (Fig 7).

2.2.1.3.2 É uma posição intermediária entre à Pronto 1 e à Pronto 3 e é adotada quando o contato é mais provável que na posição Pronto 1.



Fig 7 - Posição de Pronto 2

2.2.1.4 Posição de Pronto 2 - Variante

2.2.1.4.1 Esta posição é idêntica à Pronto 2, com exceção da posição do armamento. Nesse caso o cano fica voltado para cima (Fig 8).

2.2.1.4.2 Apresenta-se como outra possibilidade e pode ser empregada por imposição do terreno restrito ou por opção do atirador.

2.2.1.4.3 Não é uma posição adequada quando utilizando armas com o cano muito longo dentro de construções com teto baixo.

2.2.1.4.4 Tem como vantagem uma rápida resposta frente a alguma ameaça, mas como desvantagem um desgaste elevado do militar, quando utilizada por longos períodos.



Fig 8 - Posição de Pronto 2 - Variante com o cano para cima

2.2.1.5 Posição de Pronto 3

2.2.1.5.1 Posição empregada quando o engajamento é iminente. O armamento permanece na posição de tiro, porém a linha de visada não é estabelecida. O atirador olha por sobre o aparelho de pontaria e, após identificar positivamente o alvo, faz a visada com os dois olhos abertos (Fig 9).

2.2.1.5.2 Os detalhes da posição são:

- cabeça ereta, com os dois olhos abertos;
- arma presa à bandoleira, coronha apoiada no cavado do ombro, cano apontado para o alvo e em condições de ser empregada;
- mão que atira empunhando a arma com o dedo indicador constantemente fora do gatilho (sobre o guarda-mato);
- mão auxiliar empunhando a parte anterior do carregador ou o punho auxiliar, se houver;
- cotovelos abaixados, oferecendo a mínima silhueta à frente;
- tronco levemente inclinado à frente, fazendo um contra peso para a diminuição da força do impacto do projétil, no caso de ser alvejado;
- pernas flexionadas, proporcionando uma posição estável ao atirador; e
- pés afastados entre si (igual à largura dos ombros) e ligeiramente afastados em profundidade, de preferência com a ponta do pé da retaguarda na mesma linha do calcanhar do pé da frente.



Fig 9 - Posição de Pronto 3



Fig 9 - Posição de Pronto 3 (continuação)

2.2.1.6 Posição de Joelho Alto

2.2.1.6.1 A posição deve ser usada prioritariamente quando protegido por um abrigo alto ou, se por algum motivo de força maior, o atirador tiver de abaixar, pois permite uma rápida mudança de posição (Fig 10).

2.2.1.6.2 Os detalhes da posição são:

- cabeça ereta, com os dois olhos abertos;
- arma presa à bandoleira, coronha apoiada no cavado do ombro, cano apontado para o alvo e em condições de ser empregada;
- mão que atira empunhando a arma com o dedo indicador constantemente fora do gatilho (sobre o guarda-mato);
- mão auxiliar empunhando a parte anterior do carregador ou o punho auxiliar se houver;
- cotovelos abaixados, oferecendo a mínima silhueta à frente;
- perna do lado da mão auxiliar flexionada, apoiando toda a planta do pé no chão;
- perna do lado da mão que atira flexionada com o joelho apoiado no chão; e
- tronco ereto ou na altura do abrigo existente e levemente inclinado para frente.



Fig 10 - Posição de Joelho Alto

2.2.1.6.3 Cabe ressaltar que o posicionamento das pernas pode variar de acordo com o abrigo a ser ocupado, conforme será visto no tiro abrigado.

2.2.1.7 Posição Deitado lateral

2.2.1.7.1 Esta posição deverá ser utilizada quando houver abrigos baixos disponíveis e o atirador deve buscar o melhor aproveitamento do abrigo e uma boa visada sobre o alvo.

2.2.1.7.2 Quando o tiro for realizado pelo lado do abrigo correspondente à mão forte (Fig 11), os detalhes da posição são:

- perna do lado da mão auxiliar fica flexionada, com o lado interno do joelho tocando o solo; e
- cabeça inclinada e apoiada no braço da mão que atira, podendo ser um pouco levantada, adaptando-se ao alvo ou ao terreno.



Fig 11- Posição Deitado Lateral pelo lado da mão forte

2.2.1.7.3 Quando o tiro for realizado pelo lado do abrigo correspondente à mão fraca (Fig 12) os detalhes da posição são:

- perna do lado da mão que atira flexionada, com o lado interno do joelho tocando o solo;
- cabeça inclinada e apoiada no braço da mão que atira, podendo ser um pouco levantada, adaptando-se ao alvo ou ao terreno; e
- neste caso, pode-se, ainda, realizar o tiro com a mão fraca.

2.2.1.7.4 Estando o atirador de pé, a tomada da posição deve ser realizada empregando a técnica de queda com o apoio da mão auxiliar no solo.



Fig 12 - Posição Deitado Lateral pelo lado da mão fraca

2.2.2 GIRO ESTACIONÁRIO

2.2.2.1 Caso haja necessidade do atirador, estando parado, realizar um tiro em um alvo à direita, à esquerda ou à retaguarda do seu setor de tiro, que exija uma mudança brusca da posição, é conveniente que altere sua frente para realizar o tiro (Fig 13). Para isso, o atirador deverá seguir os seguintes passos:

- realizar um giro de cabeça para a suposta direção de engajamento;
- identificar a ameaça;
- caso seja uma identificação positiva, realizar o giro sobre uma das pernas, fa-

EB70-CI-11.416

zendo frente para a ameaça (controle do cano); e

- realizar o disparo, preferencialmente na posição de Pronto 3.

2.2.2.2 Deve-se ter especial atenção no controle do cano durante o giro para evitar danos colaterais.

2.2.2.3 O giro pode ser realizado por qualquer um dos lados (girando para frente ou para trás), mas o ideal é realizá-lo para frente por estar dentro do campo visual do atirador, e permitir o uso da visão periférica para observação da área onde colocará o pé após o giro (Fig 14 a 17).

2.2.2.4 O giro à retaguarda pode ser realizado por qualquer dos lados, dependendo do espaço disponível (Fig 18 e 19).

2.2.2.5 Deve-se evitar levantar muito o pé para realizar o giro. O ideal é arrastar o pé para evitar pisar em algum objeto e ocorrer o desequilíbrio.



Fig 13 - Giro Estacionário - Posições iniciais para os giros

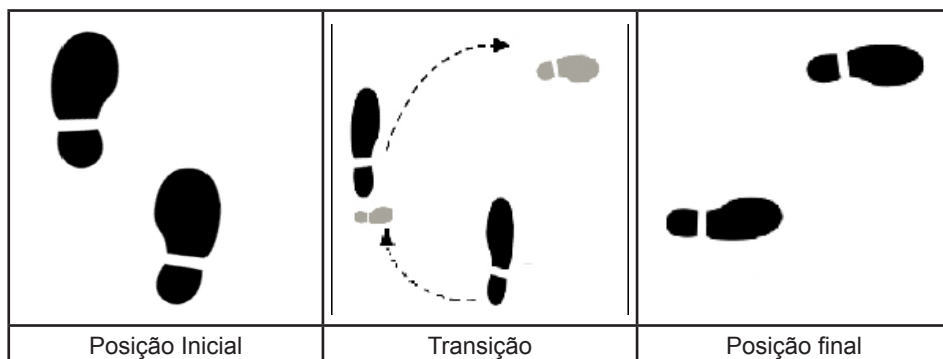


Fig 14 - Giro Estacionário - Ameaça à direita com giro pela frente (Vídeo 1)

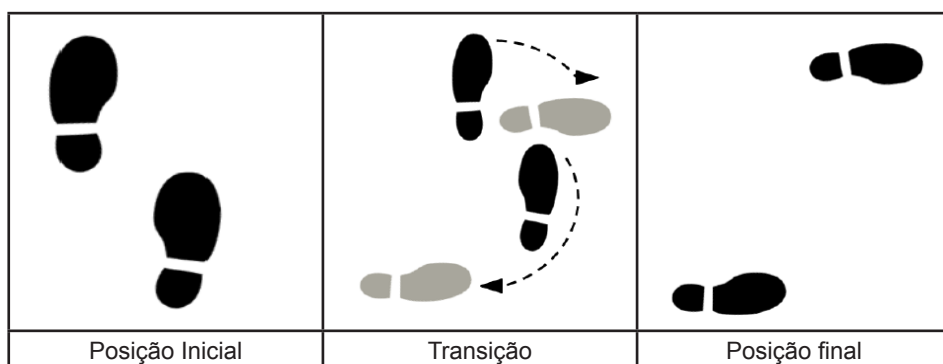


Fig 15 - Giro Estacionário - Ameaça à direita com giro para trás (Vídeo 2)

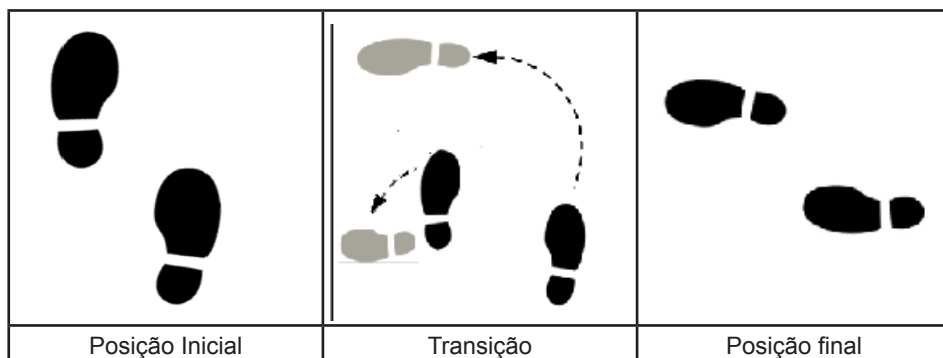


Fig 16 - Giro Estacionário - Ameaça à esquerda com giro pela frente (Vídeo 3)

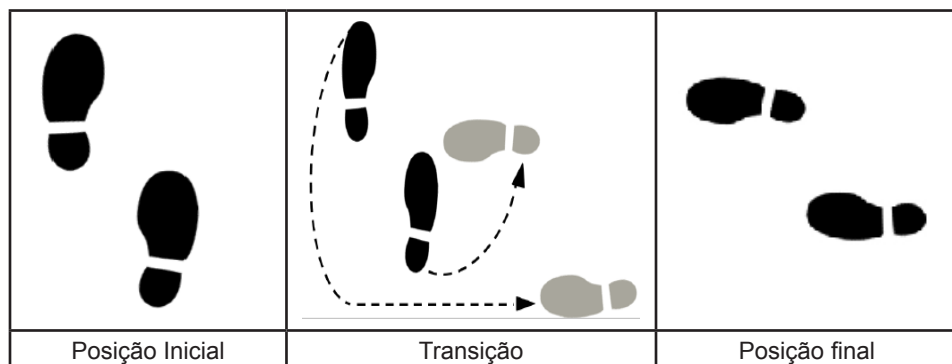


Fig 17 - Giro Estacionário - Ameaça à esquerda com giro para trás (Vídeo 4)

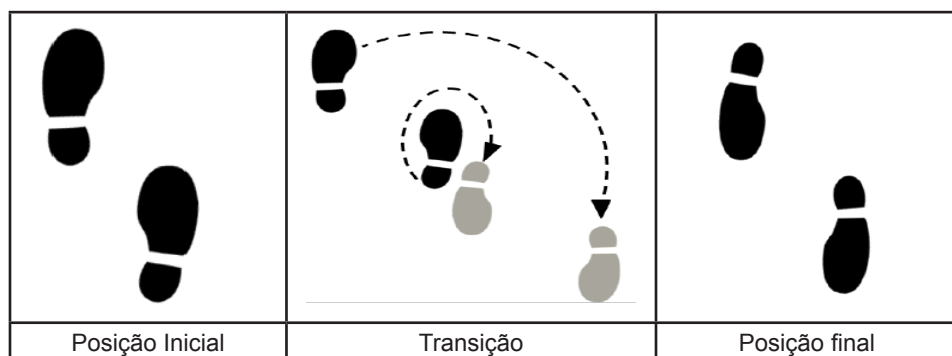


Fig 18 - Giro Estacionário - Ameaça à retaguarda com giro pela direita (Vídeo 5)

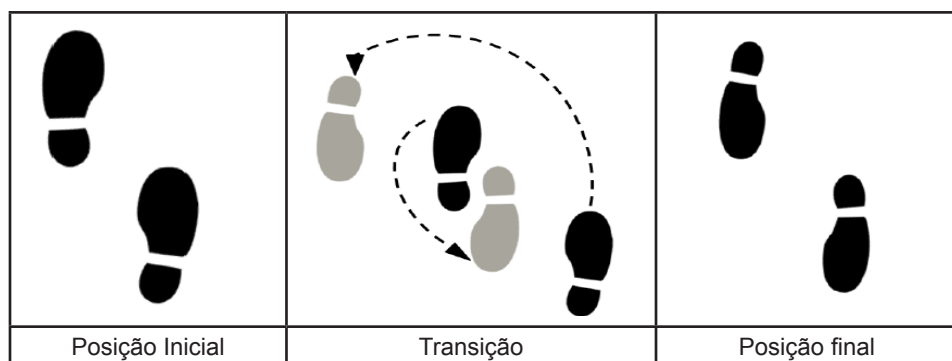


Fig 19 - Giro Estacionário - Ameaça à retaguarda com giro pela esquerda (Vídeo 6)

2.2.3 DESLOCAMENTO LATERAL

- Caso o atirador tenha necessidade de realizar um deslocamento lateral para, por exemplo, ocupar uma posição abrigada e executar o tiro com cobertura, essa ação

2-16

deve ser realizada de maneira mais natural possível. Pode ser executada a partir da posição com um pé à frente ou da posição isósceles (pés paralelos separados na distância igual a dos ombros). Seja qual for a posição escolhida, deve-se evitar cruzar as pernas para não perder o equilíbrio (Fig 20 a 23).

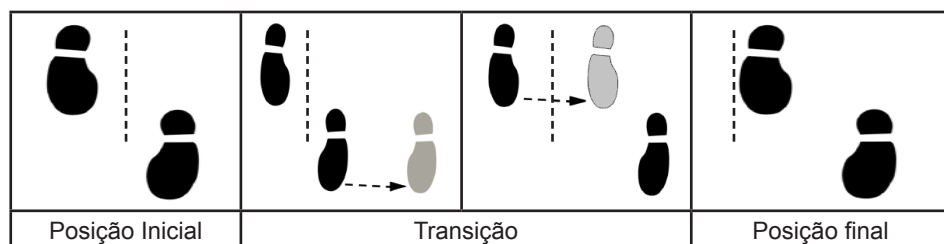


Fig 20 - Deslocamento Lateral para esquerda - posição com um pé à frente (Vídeo 7)

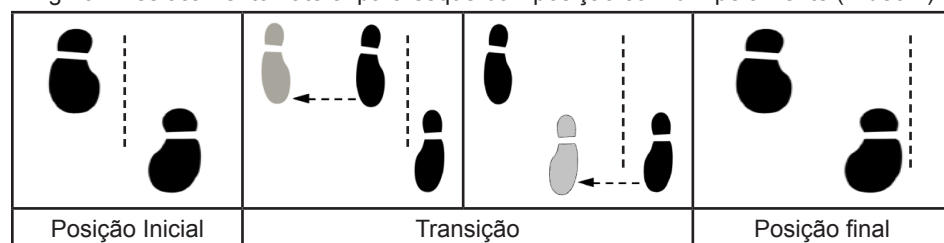


Fig 21 - Deslocamento Lateral para direita - posição com um pé à frente

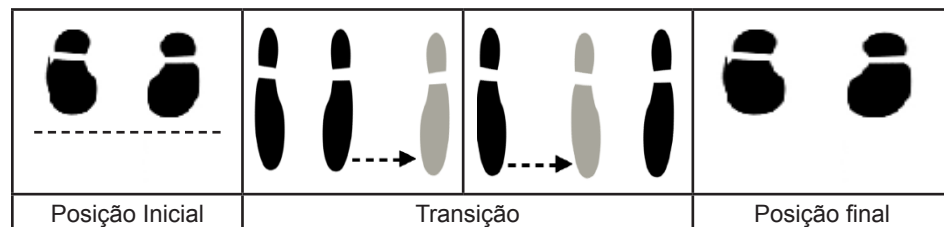


Fig 22 - Deslocamento Lateral para esquerda - posição isósceles

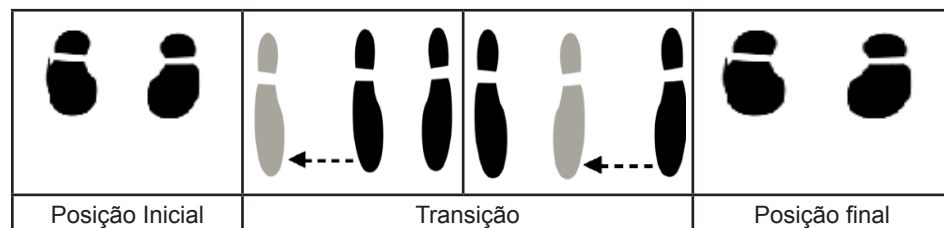


Fig 23 - Deslocamento Lateral para direita - posição isósceles (Vídeo 8)

2.2.4 TIRO ABRIGADO

2.2.4.1 O tiro abrigado deve ser executado sempre que houver um abrigo disponível.

2.2.4.2 Deve-se ter especial atenção na possibilidade de se perder o sigilo da posição, uma vez que, dependendo do tipo de abrigo (muro; esquina), a chama formada por ocasião do disparo pode ser facilmente detectada.

2.2.4.3 O atirador poderá trocar o lado que atira ou o ombro, dependendo do lado do abrigo, visando sempre diminuir a sua exposição.

2.2.4.4 O atirador deve evitar expor seus membros, tronco e arma; além disso, deve evitar ficar muito próximo do abrigo, a fim de manter uma distância para facilitar a tomada de ângulo.

2.2.4.5 Tiro Abrigado De Pé

2.2.4.5.1 No tiro abrigado de pé com pistola, é possível utilizar tanto a posição isósceles quanto a posição com um dos pés à frente sem diferença no equilíbrio.

2.2.4.5.2 No tiro de fuzil, o ideal é utilizar a posição com um dos pés à frente para se obter maior equilíbrio na realização do tiro, mas, caso seja necessário, pode-se atirar na posição isósceles, compensando o recuo da arma com uma inclinação maior do corpo para frente.

2.2.4.5.3 Na posição isósceles, o atirador deve colocar a maior parte do peso sobre a perna correspondente ao lado do abrigo pelo qual irá atirar, inclinando ligeiramente o tronco para esse lado.

2.2.4.5.4 Na posição com um dos pés à frente, o atirador deve colocar a perna correspondente ao lado do abrigo pelo qual irá atirar à frente e colocar a maior parte do peso sobre essa perna, inclinando ligeiramente o tronco para esse lado (Fig 24).



Fig 24 - Tiro abrigado de pé - posição com um pé à frente

2.2.4.5.5 No caso de realizar o tiro pelo lado do abrigo correspondente à mão fraca, o atirador poderá inclinar a arma e a cabeça para o lado que realiza o tiro (aparelho de pontaria fica na diagonal), a fim de evitar uma exposição maior ou, ainda, trocar a arma de mão e realizar o disparo com a mão fraca (Fig 25).



Fig 25 - Tiro abrigado de pé - posição com um pé à frente - Tiro com lado da mão fraca

2.2.4.6 Tiro Abrigado De Joelho

2.2.4.6.1 No tiro abrigado de joelho, podem ser utilizadas todas as posições de tiro de joelho previstas nos manuais de tiro do EB. A posição escolhida deverá ser adequada à altura do abrigo. É preferível a colocação do joelho da perna correspondente ao lado do abrigo pelo qual se irá atirar no chão para melhorar o equilíbrio variante 1 (Fig 26); caso não seja possível, deve-se realizar uma abertura maior das pernas para aumentar a base e dar mais equilíbrio à posição, colocando o outro joelho no solo - variante 2 (Fig 27).



Fig 26 - Tiro abrigado de joelho - variante 1



Fig 27 - Tiro abrigado de joelho - variante 2

2.2.4.6.2 No caso de se realizar o tiro pelo lado do abrigo correspondente à mão fraca, o atirador poderá realizar a inclinação da arma e da cabeça para o lado que realiza o tiro, a fim de evitar uma exposição maior ou, ainda, trocar a arma de mão e realizar o disparo com a mão fraca (Fig 28).



Fig 28 - Tiro abrigado de joelho - Tiro do lado da mão fraca

2.2.4.6.3 No caso de o abrigo ser uma viatura, pode-se, ainda, utilizar a posição com os dois joelhos no chão abrigado nas rodas do veículo (Fig 29).



Fig 29 - Tiro abrigado de Joelho, atrás de viatura

2.2.4.7 Tiro Abrigado Deitado

2.2.4.7.1 No tiro abrigado deitado, podem ser utilizadas todas as posições de tiro deitado previstas nos manuais de tiro do EB e as apresentadas nesse caderno de instrução.

2.2.4.7.2 No caso de o abrigo ser uma viatura, pode-se, ainda, utilizar a posição deitado lateral com os pés apoiados nas rodas do veículo (Fig 30).



Fig 30 - Tiro abrigado deitado, atrás de viatura

2.2.5 TIRO EM MOVIMENTO

2.2.5.1 O tiro em movimento deve ser o objetivo final do adestramento do atirador, que deverá estar apto a atirar nessa situação de maneira rápida e precisa, realizando um deslocamento natural.

2.2.5.2 Para executar o tiro em movimento, o atirador deve manter a arma como uma plataforma estável de tiro. Deve-se reduzir o balanço do tronco, por meio da hiperflexão dos joelhos, com o objetivo de obter a correta fotografia do alvo por intermédio da manutenção da linha de visada e o equilíbrio para possíveis mudanças de frente.

2.2.5.3 No deslocamento para frente, as pernas devem estar flexionadas e os pés voltados para a direção de deslocamento, os braços levemente flexionados para absorver o balanço do corpo e o atirador deve manter a linha de visada. Ao pisar, o atirador deve colocar inicialmente o calcanhar no chão e depois rolar o pé, de modo a colocar toda a planta do pé no chão. As passadas devem ser curtas e deve-se evitar elevar muito os pés e os joelhos. O atirador deve procurar manter o tronco imóvel, realizando o movimento somente da cintura para baixo (Vídeo 9).

2.5.5.4 No deslocamento para a retaguarda, a diferença é que o atirador deve colocar inicialmente a ponta do pé no solo e rolar o pé para trás, de modo a colocar toda a planta do pé no chão (Vídeo 10).

2.5.5.5 No deslocamento com alvos na lateral, o atirador pode girar o tronco na direção das ameaças e executar os disparos mantendo os pés voltados para a direção de deslocamento (Vídeo 11).

2.5.5.6 No caso de alvos nas laterais e na retaguarda, podem-se, ainda, utilizar as técnicas do giro estacionário no tiro em movimento com adaptações.

2.5.5.7 No caso de o atirador estar em um deslocamento em acelerado, como por exemplo, um lanço para ocupar um abrigo, se deparar com uma ameaça e tiver de realizar o tiro, deve reduzir a velocidade e realizar o tiro empregando a técnica de tiro em movimento ou parar e realizar o tiro (Vídeos 12 e 13).

2.5.5.8 Para reduzir a velocidade ou parar, o atirador deverá seguir os seguintes passos:

- inclinar ligeiramente o corpo para trás; e
- diminuir a amplitude da passada batendo os pés chapados no chão até atingir a velocidade desejada ou parar.

2.2.6 TIRO DE COBERTURA (*HIGH-LOW*)

2.2.6.1 Em situações nas quais uma dupla ou fração esteja em um espaço físico restrito e houver a necessidade de um atirador solicitar cobertura para sanar alguma pane em seu armamento ou por outro motivo, esse atirador deve abaixar-se e bradar “COBRE”. A partir daí, naturalmente sua área de responsabilidade ficará livre.

2.2.6.2 Nesse momento, sua dupla, ou o elemento mais próximo em condições de proporcionar a cobertura, brada “COBRINDO” e se aproxima do atirador abaixado, realizando o contato físico de maneira enérgica, para que aquele saiba que está sendo coberto (Fig 31).

2.2.6.3 O militar que provê a cobertura deve certificar-se de que o cano de sua arma está ultrapassando a cabeça do atirador abaixado durante a cobertura.

2.2.6.4 Depois de sanada a pane ou outro problema ocorrido, o militar abaixado avisa, de maneira tátil enérgica e por voz, que está em condições de reassumir sua ARP, bradando “PRONTO” e batendo com a mão auxiliar na perna do militar que está realizando sua cobertura.

2.2.6.5 Em seguida, o militar de pé volta o cano de seu armamento para uma área neutra e puxa pelo colete o militar abaixado com a mão auxiliar para cima e para a direção oposta à qual voltou o cano de sua arma. O atirador abaixado se levanta na direção que está sendo conduzido pelo militar que faz a cobertura e prossegue no engajamento, reassumindo sua ARP.

2.2.6.6 O atirador abaixado não deve, em hipótese alguma, levantar-se sem ter certeza de que o militar da sua cobertura está ciente que ele está se levantando (Vídeo 14).



Fig 31 - Posição do tiro de cobertura

2.3 PROCEDIMENTOS DOS ATIRADORES

2.3.1 INSPEÇÃO AOS PARES

2.3.1.1 A inspeção aos pares deve ser realizada sempre que o armamento sai ou retorna para a reserva.

2.3.1.2 Os canos das armas devem estar voltados para uma direção neutra e segura.

2.3.1.3 A inspeção deve ser feita de maneira tátil e visual, abrindo e travando o armamento para verificar a inexistência de cartucho na câmara e que o carregador não se encontra em seu alojamento.

2.3.1.4 O atirador verifica sua arma e mostra para outro militar, que deve, também, atestar que a arma está sem munição na câmara e sem carregador (Fig 32).

2.3.1.5 Durante a inspeção, os militares que estão verificando as armas deverão bradar “LIMPO” e “SEM CARREGADOR”, caso seja verificada essa situação.

2.3.1.6 No caso do tiro em estande, após a inspeção, o atirador levanta a mão que atira, brada “LIMPO” e assim permanece até que o instrutor verifique que todas as armas estão limpas. **Importante! Somente após todos os atiradores estarem com a mão que atira levantada, será autorizado ao atirador para que se abaixe e apanhe munição, carregador ou outro objeto qualquer do chão.**



Fig 32 - Inspeção aos pares

2.3.2 VERIFICAÇÃO DO CARREGAMENTO

2.3.2.1 A verificação do carregamento de fuzil é realizada por meio da observação da munição superior do carregador bifilar, em três passos:

- primeiro passo: observar de que lado a munição superior se encontra no carregador;
- segundo passo: alimentar e carregar a arma; e
- terceiro passo: retirar o carregador e verificar se a munição superior está do lado oposto ao observado antes do carregamento (Vídeo 15).

2.3.3 IDENTIFICAÇÃO E ENGAJAMENTO DE ALVOS

2.3.3.1 A identificação e engajamento de alvos ocorrerá em três passos, a saber:

- primeiro passo: perceber a possível ameaça;
- segundo passo: identificar como positiva (ameaça) ou negativa (neutra ou amiga); e
- terceiro passo: engajar, caso a identificação seja positiva.

2.3.3.2 O correto treinamento de identificação positiva/negativa permitirá que o atirador identifique a ameaça, antes da apresentação do armamento.

2.3.3.3 O atirador deve começar em uma velocidade muito lenta, assegurando o adequado acompanhamento e recuperação entre os tiros. Precisão é a primeira prioridade, a velocidade virá com a prática. Para realizar um tiro rápido, o atirador deverá adotar um acompanhamento e recuperação agressivos.

2.3.3.4 Durante o treinamento, o acionamento do gatilho deve ser acelerado, mas não ao ponto de se cometer uma gatilhada ou antecipação. Durante os disparos, a falange do indicador nunca deve perder o contato com o gatilho. O

grupamento de tiro deve ser extremamente reduzido.

2.3.3.5 Para assegurar a neutralização de uma ameaça, deve-se aumentar o número de disparos nas áreas vitais. Pela premência de tempo e possibilidade de alvos múltiplos, o *double tap* (dois tiros em sequência) ou *triple tap* (três tiros em sequência) é a forma mais adequada para a neutralização de ameaças. Após assimilar os conhecimentos dos tiros rápidos, esta técnica deve ser inserida no rol de habilidades do atirador.

2.3.4 COBERTURA

2.3.4.1 Quando o atirador tiver uma pane no seu armamento principal, pode realizar a transição para a segunda arma ou solicitar a cobertura bradando “COBRE!”.

2.3.4.2 Dependendo da situação tática, o atirador pode se abrigar ou livrar a sua ARP para que seu companheiro faça a segurança da área. Caso comprometa a segurança da equipe, deve “manter a posição” e sanar a pane ou realizar a troca de carregador, mantendo sua ARP.

2.3.4.3 Caso necessite se abaixar para receber cobertura, após a depanagem da arma, deve-se bradar “PRONTO” e bater com a mão auxiliar na perna do militar que provê a sua cobertura e aguardar ser levantado por ele, conforme previsto no tiro de cobertura *HIGH-LOW* (Item 3.2.6).

2.3.5 VERIFICAÇÃO DA ÁREA DE RESPONSABILIDADE (ARP)

2.3.5.1 Após o engajamento e cessada a ameaça, o militar verificará a sua ARP sem desfazer a posição de pronto 3, apontando o armamento e acompanhando com a cabeça o movimento da arma (técnica do terceiro olho) (Vídeo 16).

2.3.5.2 A técnica do terceiro olho permite a quebra da visão de túnel e a verificação da ARP com o rápido engajamento de novas ameaças.

2.3.5.3 Após verificar que não existem mais ameaças em sua ARP, o atirador trava o seu armamento e desfaz a posição de pronto 3, adotando uma outra mais adequada à situação.

2.3.6 VERIFICAÇÃO DO ARMAMENTO

2.3.6.1 O objetivo desse procedimento é verificar se a arma está em condições de ser utilizada após ser realizado o tiro.

2.3.6.2 Para isso, o atirador deverá girar a arma para a esquerda, mantendo-a apontada na direção da ameaça para verificar se o armamento está fechado e não está em pane (Vídeo 17).

2.3.7 RECARREGAMENTO

2.3.7.1 Recarregar a arma corretamente pode ser tão importante quanto utilizá-la. Durante o combate, o militar poderá ter de recarregar seu armamento, sob elevado nível de estresse. Portanto, deverá treinar as técnicas para desenvolver memória muscular.

2.3.7.2 O recarregamento ocorre após a munição ter acabado ou após um incidente de tiro com arma ou munição.

2.3.7.3 O militar deve atentar para a necessidade de diminuir a silhueta, sem perder o inimigo de vista. Isto não impede que ele se abrigue, em qualquer posição, e faça o carregamento.

2.3.7.4 Existem basicamente três tipos de recarregamento: o administrativo, o tático e o de emergência.

2.3.7.5 Recarregamento Administrativo: é um recarregamento de estande realizado entre um exercício de tiro e outro, com o objetivo de colocar a arma plena para a próxima atividade.

2.3.7.6 Recarregamento Tático: é utilizado quando o atirador não sabe quantos tiros foram disparados e necessita deixar sua arma com a capacidade plena de munição antes de prosseguir. Deve ser realizado aproveitando alguma pausa durante o combate (Fig 33).

2.3.7.6.1 Durante a troca tática de carregadores, o atirador deverá estar em segurança, sem ARP, podendo realizar a troca com relativa tranquilidade.

2.3.7.6.2 O Recarregamento Tático é realizado nos seguintes tempos:

- 1º Tempo: sacar o novo carregador do porta-carregador, empunhado-o com os dedos indicador, médio e polegar da mão auxiliar. Os porta-carregadores deverão estar posicionados de modo a facilitar o saque dos carregadores. Os carregadores deverão estar posicionados de maneira que sejam inseridos na arma sem necessidade de girá-los para o encaixe;
- 2º Tempo: acionar o retém do carregador com o dedo indicador da mão que atira e retirar o carregador vazio da arma, empunhando-o com os dedos mínimo e anelar da mão auxiliar;
- 3º Tempo: inserir o novo carregador na arma; e
- 4º Tempo: guardar o carregador com pouca munição em local de descarte no equipamento, distinto do destinado aos carregadores plenos (Vídeo 18).



Fig 33 - Recarregamento tático

2.3.7.7 Recarregamento de Emergência: é utilizado quando toda a munição do carregador é disparada e a arma permanece aberta (ferrolho preso à retaguarda).

2.3.7.7.1 Quando o ferrolho parar à retaguarda, o atirador deverá reagir instintivamente, mantendo o foco na ameaça ou ARP, e, por um movimento fluido, realizar o recarregamento em quatro tempos:

- 1º Tempo: acionar o retém do carregador para liberar o carregador vazio (poderá realizar um giro com a mão que atira para ajudar na saída do carregador);
- 2º Tempo: apanhar com a mão auxiliar o novo carregador, apoiando o dedo indicador na ponta do carregador para servir de guia. Os porta-carregadores deverão estar posicionados de modo a facilitar o saque dos carregadores. Os carregadores deverão estar posicionados de maneira que sejam inseridos na arma sem necessidade de girá-los para o encaixe;
- 3º Tempo: inserir o carregador novo na arma, mantendo o foco na ameaça ou ARP; e
- 4º Tempo: fechar a arma puxando a alavanca de manejo à retaguarda e soltando-a (Vídeo 19).

2.3.7.7.2 Após a conclusão dos procedimentos de recarregamento de emergência, e consequente estabelecimento da segurança da ARP, o atirador deverá, caso a situação permita, apanhar o seu carregador que foi descartado.

2.3.8 AÇÃO INTEGRADA NO TIRO DE COMBATE

2.3.8.1 A partir do momento em que o atirador tiver aprendido os fundamentos de tiro e procedimentos do tiro de combate, ele deve saber integrá-los. A ação integrada de atirar é uma sequência lógica de medidas que o atirador realiza para melhor harmonizar os fundamentos e procedimentos.

2.3.8.2 A ação integrada no tiro de combate compõe-se das seguintes medidas:

- identificação da ameaça, caso positiva;
- empunhadura e tomada da posição de tiro;
- carregamento, se for o caso (SFC);
- destravamento da arma;
- pontaria (dois olhos abertos);
- controle da respiração;
- acionamento do gatilho;
- acompanhamento;
- recuperação;
- novo acionamento do gatilho, SFC;
- verificação da ARP, se não houver outra ameaça;
- verificação do armamento (sanar a pane ou trocar o carregador, SFC); e
- travamento da arma.

2.3.9 PANES

2.3.9.1 Existem três situações mais frequentes de panes. Em todas elas e em qualquer situação, a arma sempre deverá estar apontada para a direção da ameaça ou dos alvos enquanto a pane está sendo sanada.

2.3.9.2 Falha na Ejeção: ocorre quando um estojo fica na câmara após a percussão. É sanada seguindo os seguintes passos:

- trazer a alavanca de manejo à retaguarda para abrir a arma mantendo a janela de ejeção voltada para baixo;

EB70-CI-11.416

- inspecionar a câmara para certificar-se que o estojo foi ejetado;
- soltar a alavanca de manejo, inserindo um novo cartucho na câmara (Vídeo 20); e
- reiniciar o tiro.

2.3.9.3 Duplo Carregamento: ocorre quando o estojo não é ejetado e um novo cartucho é empurrado pelo ferrolho para a câmara. É sanada seguindo os seguintes passos:

- abrir a arma e prender o ferrolho à retaguarda, aliviando a pressão sobre o carregador;
- retirar o carregador;
- executar dois golpes de segurança;
- inspecionar a câmara;
- colocar o carregador (preferencialmente um sobressalente, pois o anterior pode ter sido o causador da pane);
- trazer a alavanca de manejo à retaguarda e soltar para recarregar arma. (Vídeo 21); e
- reiniciar o tiro.

2.3.9.4 Falha na Percussão: ocorre quando é realizado o disparo e a munição falha ou quando não houve o carregamento, devido ao fato do carregador estar mal inserido. É sanada seguindo os seguintes passos:

- verificar com a mão auxiliar o encaixe do carregador em seu alojamento;
- trazer a alavanca de manejo à retaguarda e soltar para recarregar a arma (Vídeo 22); e
- reiniciar o tiro.

2.3.10 TIRO EM CONDIÇÕES DE BAIXA LUMINOSIDADE

2.3.10.1 Para a realização do tiro em condições de baixa luminosidade pode-se utilizar equipamentos de visão noturna (EVN) ou lanternas (Fig 34).

2.3.10.2 O tiro de fuzil com o EVN segue os mesmos fundamentos de tiro durante condições normais.

2.3.10.3 Deve-se aproveitar, ao máximo, os meios optrônicos disponíveis, utilizando-os em conjunto com miras de sinais infravermelhos.



Fig 34 - Tiro com EVN

2.3.10.4 As lanternas mais recomendadas são aquelas que possuem o botão “liga-desliga” em sua parte traseira. Alguns modelos de lanterna podem ser acopladas ao armamento.

2.3.10.5 No caso de a lanterna não ser acoplada ao fuzil, pode-se realizar o tiro da seguinte forma (Fig 35):

- utilizar uma lanterna com um cadarço preso ao pulso;
- com mão auxiliar, empunhar a lanterna e apoiar o guarda-mão da arma sobre o pulso; e
- fazer uma oposição de esforços empurrando o carregador para trás com o pulso da mão auxiliar.



Fig 35 - Tiro com Lanterna na Mão Auxiliar

CAPÍTULO III

PISTOLA

3.1 CONSIDERAÇÕES GERAIS

3.1.1 Neste capítulo serão apresentadas as técnicas de tiro de combate utilizando arma curta (pistola). Inicialmente, deve-se entender que a pistola é utilizada à curta distância, ou seja, até quinze metros, e que quanto menor for a distância entre o atirador e a ameaça, maior será a rapidez no acionamento do gatilho.

3.1.2 Ressalta-se que a pistola, salvo quando o militar for dotado somente de arma curta, é o *back up* do fuzil, ou seja, essa arma só será utilizada caso a arma principal (fuzil) falhe.

3.1.3 O coldre é um acessório indispensável à atividade militar, uma vez que se tem a necessidade de portar a arma ostensivamente e deve propiciar proteção da arma, segurança no porte, conforto no uso prolongado e, principalmente, rapidez no saque.

3.1.4 O saque constitui um procedimento preliminar que conduz à execução do tiro. A execução de um bom saque está diretamente relacionada com o modelo de coldre disponível.

3.1.5 CARACTERÍSTICA DO COLDRE IDEAL:

- deve ser seguro e permitir ao atirador correr e subir em qualquer obstáculo sem o risco de perder a arma;
- apesar de seguro, deve permitir fácil acesso à arma;
- deve permitir ao atirador uma boa empunhadura ainda antes de sacar a arma. Mudar ou reajustar a empunhadura a meio curso é perigoso e o gesto se torna mais lento;
- deve proteger a arma e cobrir o gatilho;
- deve estar seguro no equipamento para não se mover; e
- atirador deve ser capaz de recolocar a arma no coldre sem ter de tirar os olhos de sua ARP. Deve conseguir fazer isto com uma só mão, deixando a outra livre para o que for preciso.

3.1.6 CLASSIFICAÇÃO DOS COLDRES (Fig 36):

- quanto à altura: divididos entre os que ficam abaixo da linha da cintura, na linha da cintura e acima da linha da cintura; e

- quanto ao nível de retenção: existem aqueles que têm a “presilha do polegar”; os que têm a presilha do polegar e mais uma trava, normalmente, uma retenção por pressão no guarda mato; e os que têm a tampa ou aba do coldre que cobre total ou parcialmente a arma.



Fig 36 - Tipos de Coldre

3.1.7 O Exército poderá adotar como padrão diversos tipos de coldre confeccionados com vários materiais, como: couro, *nylon*, polímero e outros.

3.1.8 O modelo de coldre a ser escolhido deve levar em consideração o tipo de operação e o ambiente operacional no qual o militar atuará, sendo importante que o militar treine com o mesmo coldre que utilizará nas operações reais, a fim de estar adestrado ao utilizá-lo.

3.1.9 Apesar de a arma ser acondicionada no coldre, deve-se fazer uso de um tirante de segurança de comprimento de pelo menos um braço, que estará amarrado ao equipamento do atirador. Ele tem a função de não permitir a perda,

furto, roubo ou queda do armamento no chão (Fig 37).



Fig 37 - Tirante de Segurança

3.2 TÉCNICAS DE TIRO

3.2.1 POSIÇÕES DE TIRO

- Além das posições de tiro previstas nos manuais de tiro do EB, as seguintes posições de tiro são adotadas no tiro de combate com a pistola:

3.2.1.1 Posição Sul

3.2.1.1.1 Posição utilizada quando há necessidade de a arma estar empunhada e houver pessoas à frente do atirador. Essa posição permite manter a arma em punho, em condições de uso, com o cano voltado para baixo (Fig 38).

3.2.1.1.2 Os detalhes da posição são:

- arma na altura do peito, com o cano voltado para baixo;
- mão que atira empunhando a arma com o dedo indicador constantemente fora do gatilho (sobre o guarda mato);
- mão auxiliar com sua palma voltada para o peito e entre o peito e a arma;
- polegares abertos tocando-se em suas pontas e cotovelos fechados; e
- pés paralelos e com abertura igual à largura dos ombros.



Fig 38 - Posição Sul

3.2.1.2 Posição de Retenção

3.2.1.2.1 Posição utilizada na mesma situação da Posição Sul e na presença de aglomerações para evitar que a arma seja tomada das mãos do atirador. Além disso, essa posição permite maior facilidade para se realizar o carregamento da arma quando esta estiver apenas alimentada (Fig 39).

3.2.1.2.2 Os detalhes da posição são:

- arma na altura do peito, com o cano voltado para baixo;
- mão que atira empunhando a arma com o dedo indicador constantemente fora do gatilho (sobre o guarda mato);
- mão auxiliar à frente da arma com sua palma voltada para o peito, cobrindo a parte posterior do ferrolho;
- polegares abertos tocando-se em suas pontas e cotovelos fechados; e
- pés paralelos e com abertura igual à largura dos ombros.



Fig 39 - Posição de Retenção

3.2.1.3 Posição de Pronto 1

3.2.1.3.1 Posição empregada quando o risco de engajamento é remoto (Fig 40).

3.2.1.3.2 Esta posição é adequada para realizar grandes deslocamentos. No combate em ambiente confinado, seu uso deve ser ponderado, pois é comum que o cano do armamento saia da área neutra (passando nas costas ou pernas de integrantes da mesma fração);

3.2.1.3.3 Os detalhes da posição são:

- pés afastados entre si (igual à largura dos ombros) e ligeiramente afastados em profundidade, de preferência com a ponta do pé da retaguarda na mesma linha do calcanhar do pé da frente;
- pernas flexionadas, proporcionando uma posição estável ao atirador;
- tronco levemente inclinado à frente, fazendo um contrapeso para a diminuição da força do impacto do projétil, no caso de ser alvejado;
- braços simétricos, distendidos, inclinados aproximadamente 45° com o solo e com a arma apontada para o chão;
- cotovelos abaixados, oferecendo a mínima silhueta à frente; e
- cabeça ereta, com os dois olhos abertos.

4.2.1.3.4 Essa posição pode ser realizada com os pés afastados entre si (igual à largura dos ombros) e paralelos - Posição Pronto 1 Isósceles (Fig 41).



Fig 40 - Posição de Pronto 1



Fig 41 - Posição de Pronto 1 Isósceles

3.2.1.4 Posição de Pronto 2

3.2.1.4.1 Posição para ser utilizada em verificações (ARP) e revistas (armários), tendo em vista fornecer uma visão mais ampla se comparada à posição de pronto 3. Esta posição fornece também a possibilidade de tiro, se necessário (Fig 42).

3.2.1.4.2 Os detalhes da posição são:

- pés afastados entre si (igual à largura dos ombros) e ligeiramente afastados em profundidade, de preferência com a ponta do pé da retaguarda na mesma linha do calcanhar do pé da frente;
- pernas flexionadas, proporcionando uma posição estável ao atirador;
- tronco levemente inclinado à frente, fazendo um contra peso para a diminuição da força do impacto do projétil, no caso de ser alvejado;
- braços simétricos e encolhidos, empunhando a arma próxima ao peito apontada para o alvo e em condições de ser empregada;
- cotovelos colados ao corpo, oferecendo a mínima silhueta à frente; e
- cabeça ereta, com os dois olhos abertos.

3.2.1.4.3 Essa posição pode ser realizada com os pés afastados entre si (igual à largura dos ombros) e paralelos - Posição de Pronto 2 Isósceles (Fig 43).



Fig 42 - Posição de Pronto 2



Fig 43 - Posição de Pronto 2 Isósceles

3.2.1.5 Posição de Pronto 3

3.2.1.5.1 Posição empregada quando o engajamento é iminente. O armamento permanece na posição de tiro, porém a linha de visada não é estabelecida. O atirador olha por sobre o aparelho de pontaria e, após identificar positivamente o alvo, faz a visada com os dois olhos abertos (Fig 44).

3.2.1.5.2 Os detalhes da posição são:

- pés afastados entre si (igual à largura dos ombros) e ligeiramente afastados em profundidade, de preferência com a ponta do pé da retaguarda na mesma linha do calcanhar do pé da frente;
- pernas flexionadas, proporcionando uma posição estável ao atirador;
- tronco levemente inclinado à frente, fazendo um contrapeso para a diminuição da força do impacto do projétil, no caso de ser alvejado;
- braços simétricos e parcialmente distendidos, empunhando a arma na altura dos olhos, apontada para o alvo e em condições de ser empregada;
- cotovelos abaixados, oferecendo a mínima silhueta à frente;
- braço da mão auxiliar realiza força contrária à mão que atira (puxando na direção do peito), realizando assim uma oposição de esforços; e

- cabeça ereta, com os dois olhos abertos.

3.2.1.5.3 Essa posição pode ser realizada com os pés afastados entre si (igual à largura dos ombros) e paralelos - Posição de Ponto 3 Isósceles (Fig 45).



Fig 44 - Posição de Pronto 3



Fig 45 - Posição de Pronto 3 Isósceles

3.2.1.6 Posição de Joelho Alto

3.2.1.6.1 A posição deve ser usada prioritariamente quando protegido por um abrigo alto ou, se por algum motivo de força maior, o atirador tiver de abaixar, pois permite uma rápida mudança de posição (Fig 46).

3.2.1.6.2 Os detalhes da posição são:

- cabeça ereta, com os dois olhos abertos;
- mão que atira, empunhando a arma com o dedo indicador constantemente fora do gatilho;
- mão auxiliar, vestindo a mão que atira;
- cotovelos abaixados, oferecendo a mínima silhueta à frente;
- perna do lado da mão auxiliar flexionada, apoiando toda a planta do pé no chão;
- perna do lado da mão que atira flexionada com o joelho apoiado no chão; e
- tronco ereto ou na altura do abrigo existente e levemente inclinado para frente.



Fig 46 - Posição de Joelho Alto

3.2.1.6.3 Estando na posição de pé e usando joelheiras, o atirador deverá tomar a posição de joelho, rapidamente e com energia, batendo a joelheira no solo.

3.2.1.7 Posição Deitado de Costas

3.2.1.7.1 Esta posição pode ser adotada em áreas que não possuam abrigos ou no caso do militar ter sofrido uma queda (Fig 47).

3.2.1.7.2 Os detalhes da posição são:

- costas apoiadas no solo;
- pernas flexionadas, joelhos afastados e pés chapados no solo;
- braços distendidos, apontando a pistola por entre as pernas; e
- cabeça levantada o necessário para que se faça a visada.



Fig 47 - Posição Deitado de Costas

3.2.1.7.3 Estando o atirador de pé, a tomada da posição deve ser realizada, empregando a técnica de queda com o apoio da mão auxiliar no solo.

3.2.1.8 Posição Deitado Lateral

3.2.1.8.1 Esta posição deverá ser utilizada quando houver abrigos baixos disponíveis.

3.2.1.8.2 O atirador deve buscar o melhor aproveitamento do abrigo e uma boa visada sobre o alvo.

3.2.1.8.3 Quando o tiro for realizado pelo lado do abrigo correspondente ao da mão forte, os detalhes da posição são (Fig 48):

EB70-CI-11.416

- perna do lado da mão auxiliar fica flexionada, com o lado interno do joelho, tocando o solo;
- braço do lado da mão que atira distendido apoiado no solo;
- braço da mão auxiliar ligeiramente flexionado;
- cabeça inclinada e apoiada no braço da mão que atira, podendo ser um pouco levantada, adaptando-se ao alvo ou ao terreno; e
- cotovelos podem ser flexionados.

3.2.1.8.4 Quando o tiro for realizado pelo lado do abrigo correspondente à mão fraca os detalhes da posição são:

- perna do lado da mão que atira flexionada, com o lado interno do joelho tocando o solo;
- braço do lado da mão auxiliar distendido apoiado no solo;
- braço da mão que atira deve estar ligeiramente flexionado;
- cabeça inclinada e apoiada no braço da mão que atira, podendo ser um pouco levantada, adaptando-se ao alvo ou ao terreno; e
- cotovelos podem ser flexionados.



Fig 48 - Posição Deitado Lateral - Tiro lado da mão fraca



Fig 49 - Posição Deitado Lateral - Tiro lado da mão forte

3.2.1.8.5 Quando o tiro for realizado pelo lado do abrigo correspondente à mão fraca, pode-se, ainda, realizar o tiro com essa mão.

3.2.1.8.6 Estando o atirador de pé, a tomada da posição deve ser realizada empregando a técnica de queda com o apoio da mão auxiliar no solo.

3.2.2 GIRO ESTACIONÁRIO

3.2.2.1 Caso haja necessidade do atirador, estando parado, realizar um tiro em um alvo à direita, à esquerda ou à retaguarda do seu setor de tiro que exija uma mudança brusca da posição, é conveniente que altere sua frente para realizar o tiro. Para isso, o atirador deverá seguir os seguintes passos:

- realizar um giro de cabeça para a suposta direção de engajamento;
- identificar a ameaça;
- caso seja uma identificação positiva, realizar o giro sobre uma das pernas, fazendo frente para a ameaça (controle do cano); e
- realizar o disparo, preferencialmente na posição de Pronto 3.

3.2.2.2 Deve-se ter especial atenção no controle do cano durante o giro para evitar danos colaterais.

3.2.2.3 O giro pode ser realizado por qualquer um dos lados (girando para frente ou para trás), mas o ideal é realizá-lo para frente por estar dentro do campo visual do atirador, e permitir o uso da visão periférica para observação da área onde o atirador colocará o pé após o giro.

3.2.2.4 O giro à retaguarda pode ser realizado por qualquer dos lados, dependendo do espaço disponível.

3.2.2.5 Deve-se evitar levantar muito o pé para realizar o giro. O ideal é arrastar o pé para evitar pisar em algum objeto e ocorrer o desequilíbrio (Vídeos 23 à 28).

3.2.3 DESLOCAMENTO LATERAL

- Caso o atirador tenha necessidade de realizar um deslocamento lateral para, por exemplo, ocupar uma posição abrigada e executar o tiro com cobertura, essa ação deve ser realizada de maneira mais natural possível. Pode ser executada a partir da posição isósceles ou da posição com um pé à frente. Seja qual for a posição escolhida, deve-se evitar cruzar as pernas para não perder o equilíbrio. (Vídeos 29 e 30).

3.2.4 TIRO ABRIGADO

3.2.4.1 O tiro abrigado deve ser executado sempre que houver um abrigo disponível.

3.2.4.2 Deve-se ter especial atenção na possibilidade de se perder o sigilo da posição, uma vez que, dependendo do tipo de abrigo (muro; esquina), a chama formada por ocasião do disparo pode ser facilmente detectada.

3.2.4.3 O atirador pode trocar o lado que atira, dependendo do lado do abrigo, visando sempre diminuir a sua exposição.

3.2.4.4 O atirador deve evitar expor seus membros, tronco e arma; além disso, deve evitar ficar muito próximo do abrigo, a fim de manter uma distância para facilitar a tomada de ângulo.

3.2.4.5 Tiro Abrigado De Pé

3.2.4.5.1 No tiro abrigado de pé com pistola é possível utilizar tanto a posição isósceles quanto a posição com um dos pés à frente.

3.2.4.5.2 Na posição isósceles, o atirador deve colocar a maior parte do peso sobre a perna correspondente ao lado do abrigo pelo qual irá atirar, inclinando ligeiramente o tronco para esse lado (Fig 50).



Fig 50 - Tiro abrigado de pé - posição isósceles

3.2.4.5.3 Na posição com um dos pés à frente, o atirador deve colocar a perna correspondente ao lado do abrigo pelo qual irá atirar à frente e colocar a maior parte do peso sobre essa perna, inclinando ligeiramente o tronco para esse lado (Fig 51).



Fig 51 - Tiro abrigado de pé - posição com um pé à frente

3.2.4.5.4 No caso de realizar o tiro pelo lado do abrigo correspondente à mão fraca, o atirador poderá inclinar a arma e a cabeça para o lado que realiza o tiro (aparelho de pontaria fica na diagonal), a fim de evitar uma exposição maior ou, ainda, trocar a arma de mão e realizar o disparo com a mão fraca (Fig 52).



Fig 52 - Tiro abrigado de pé – Tiro lado da mão fraca

3.2.4.6 Tiro Abrigado De Joelho

3.2.4.6.1 No tiro abrigado de joelho podem ser utilizadas todas as posições de tiro de joelho previstas nos manuais de tiro do EB.

3.2.4.6.2 A posição escolhida deverá ser adequada à altura do abrigo.

3.2.4.6.3 É preferível a colocação do joelho da perna correspondente ao lado do abrigo pelo qual se irá atirar no chão para melhorar o equilíbrio (variante 1) (Fig 53).



Fig 53 - Tiro abrigado de joelho - variante 1

3.2.4.6.4 Caso não seja possível a colocação desse joelho ao chão, deve-se realizar uma abertura maior das pernas, colocando o outro joelho no solo, para aumentar a base de apoio e dar mais equilíbrio à posição (variante 2) (Fig 54).



Fig 54 - Tiro abrigado de joelho - variante 2

EB70-CI-11.416

3.2.4.6.5 No caso de se realizar o tiro pelo lado do abrigo correspondente ao lado da mão fraca, o atirador poderá realizar a inclinação da arma e da cabeça para o lado que realiza o tiro, a fim de evitar uma exposição maior ou, ainda, trocar a arma de mão e realizar o disparo com a mão fraca (Fig 55 e 56).



Fig 55 - Tiro abrigado de joelho - Tiro lado da mão fraca - variante 1



Fig 56 Tiro abrigado de joelho - Tiro lado da mão fraca - variante 2

3.2.4.6.6 No caso de o abrigo ser uma viatura, pode-se, ainda, utilizar a posição com os dois joelhos no chão abrigado nas rodas do veículo (Fig 57).



Fig 57 - Tiro de joelho abrigado em viatura

3.2.4.6.7 No tiro abrigado deitado podem ser utilizadas todas as posições de tiro deitado previstas nos manuais de tiro do EB e as apresentadas nesse caderno de instrução.

3.2.4.6.8 No caso de o abrigo ser uma viatura, pode-se, ainda, utilizar a posição deitado lateral com os pés apoiados nas rodas do veículo (Fig 58).



Fig 58 - Tiro abrigado deitado em viatura

3.2.5 TIRO EM MOVIMENTO

3.2.5.1 O tiro em movimento deve ser o objetivo final do adestramento do atirador, que deverá estar apto a atirar nessa situação de maneira rápida e precisa, realizando um deslocamento natural.

3.2.5.2 Para executar o tiro em movimento, o atirador deve manter a arma como uma plataforma estável de tiro. Deve-se reduzir o balanço do tronco, por meio

da hiperflexão dos joelhos, com o objetivo de obter a correta fotografia do alvo por intermédio da manutenção da linha de visada e o equilíbrio para possíveis mudanças de frente.

3.2.5.3 No deslocamento para frente, as pernas devem estar flexionadas e os pés voltados para a direção de deslocamento, os braços levemente flexionados para absorver o balanço do corpo e o atirador deve manter a linha de visada. Ao pisar, o atirador deve colocar inicialmente o calcanhar no chão e depois rolar o pé de modo a colocar toda a planta do pé no chão. As passadas devem ser curtas e deve-se evitar elevar muito os pés e os joelhos. O atirador deve procurar manter o tronco imóvel, realizando o movimento somente da cintura para baixo (Vídeo 31).

3.2.5.4 No deslocamento para a retaguarda, a diferença é que o atirador deve colocar inicialmente a ponta do pé no solo e rolar o pé para trás, de modo a colocar toda a planta do pé no chão (Vídeo 32).

3.2.5.5 No deslocamento com alvos na lateral, o atirador deve girar o tronco na direção das ameaças e manter os pés voltados para a direção de deslocamento (Vídeo 33).

3.2.5.6 No caso de alvos nas laterais e na retaguarda, podem ser utilizadas, com adaptações, as técnicas do giro estacionário no tiro em movimento.

3.2.5.7 No caso de o atirador estar realizando um deslocamento em acelerado, como por exemplo, um lanço para ocupar um abrigo, se deparar com uma ameaça e tiver de realizar o tiro, deve reduzir a velocidade e realizar o tiro empregando a técnica de tiro em movimento ou parar e realizar o tiro.

3.2.5.8 Para reduzir a velocidade ou parar, o atirador deverá seguir os seguintes passos:

3.2.5.8.1 inclinar ligeiramente o corpo para trás; e

3.2.5.8.2 diminuir a amplitude da passada batendo os pés chapados no chão até atingir a velocidade desejada ou parar (Vídeos 34 e 35).

3.2.6 TIRO DE COBERTURA

3.2.6.1 Em situações nas quais uma dupla ou fração esteja em um espaço físico restrito e houver a necessidade de um atirador solicitar cobertura para sanar alguma pane em seu armamento ou por outro motivo, esse atirador deve se abaixar e bradar “COBRE”. A partir daí, naturalmente sua área de responsabilidade ficará livre.

3.2.6.2 Nesse momento, sua dupla, ou o elemento mais próximo em condições de proporcionar a cobertura, brada “COBRINDO” e se aproxima do atirador abaixado, realizando o contato físico de maneira enérgica, para que aquele saiba que está sendo coberto (Fig 59).

3.2.6.3 O militar que provê a cobertura deve certificar-se de que o cano de sua arma está ultrapassando a cabeça do atirador abaixado.

3.2.6.4 Depois de sanada a pane ou outro problema ocorrido, o militar abaixado avisa, de maneira tátil enérgica e por voz, que está em condições de reassumir sua ARP, bradando “PRONTO” e batendo com a mão auxiliar na perna do militar que está realizando sua cobertura.

3.2.6.5 Em seguida, o militar de pé volta o cano de seu armamento para uma área neutra e o puxa com a mão auxiliar pelo colete para cima e para a direção oposta à qual voltou o cano de sua arma. O atirador abaixado se levanta na direção que está sendo conduzido pelo militar que faz a cobertura e prossegue no engajamento, reassumindo sua ARP.

3.2.6.6 O atirador abaixado não deve, em hipótese alguma, levantar-se sem ter certeza de que o militar da sua cobertura está ciente que ele está se levantando (Vídeo 36).

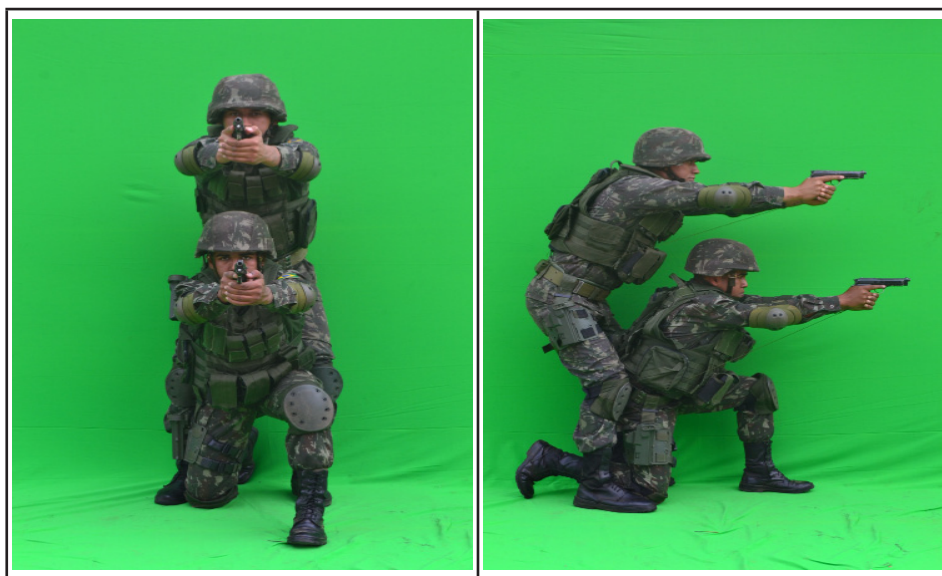


Fig 59 - Posição do tiro de cobertura

3.3 PROCEDIMENTOS DOS ATIRADORES

3.3.1 INSPEÇÃO AOS PARES

3.3.1.1 A inspeção aos pares deve ser realizada sempre que o armamento sai ou retorna para a reserva.

3.3.1.2 Os canos das armas devem estar voltados para uma direção neutra e segura.

3.3.1.3 A inspeção deve ser feita de maneira tátil e visual, abrindo e travando o armamento para verificar a inexistência de cartucho na câmara e que o carregador não se encontra em seu alojamento.

3.3.1.4 O atirador verifica sua arma e mostra para outro militar, que deve, também, atestar que a arma está sem munição na câmara e sem carregador (Fig 60).

3.3.1.5 Durante a inspeção, os militares que estão verificando as armas deverão bradar “LIMPO” e “SEM CARREGADOR”, caso seja verificada essa situação.

3.3.1.6 No caso do tiro em estande, após a inspeção, o atirador levanta a mão que atira, brada “LIMPO” e assim permanece até que o instrutor verifique que todas as armas estão limpas. **Importante! Somente após todos os atiradores estarem com a mão que atira levantada, será autorizado ao atirador abaixar e apanhar munição, carregador ou outro objeto qualquer do chão.**



Fig 60 - Inspeção aos pares

3.3.2 VERIFICAÇÃO DO CARREGAMENTO

3.3.2.1 A verificação do carregamento da pistola é realizada da seguinte forma:

- primeiro passo: alimentar e carregar;
- segundo passo: passar a mão auxiliar por debaixo do cano e empunhar o ferrolho da arma por baixo, utilizando o polegar e o indicador (Fig 61); e
- terceiro passo: puxar o ferrolho à retaguarda para verificar se existe algum cartucho na câmara. Em seguida, deverá soltá-lo (Vídeo 37).



Fig 61 - Verificação do carregamento

3.3.3 SAQUE COM A ARMA CARREGADA

3.3.3.1 Deve-se dar uma maior atenção ao controle do cano e ao procedimento de manter o dedo fora do gatilho durante o saque.

3.3.3.2 É importante recomendar ao atirador que não passe a mão auxiliar na frente do cano, levando-a diretamente ao punho.

3.3.3.3 O saque é um movimento contínuo constituído por várias ações quase que simultâneas (Vídeo 38). Entretanto, para fins didáticos, o saque será dividido em quatro tempos:

EB70-CI-11.416

- 1º Tempo: liberar a trava do coldre e empunhá-la para o saque, ao mesmo tempo em que se adota uma posição estável (Fig 62);



Fig 62 - Saque com a arma carregada - 1º Tempo

- 2º Tempo: retirar a arma do coldre mantendo-a na altura do quadril, apontada na direção da ameaça (Fig 63);



Fig 63 - Saque com a arma carregada - 2º Tempo

- 3º Tempo: trazer a arma próxima ao peito com o cano voltado para a ameaça, e empunhar com as duas mãos (Fig 64);



Fig 64 - Saque com a arma carregada - 3º Tempo

- 4º Tempo: estender os braços à frente e destravar a arma (Fig 65); e



Fig 65 - Saque com a arma carregada - 4º Tempo

EB70-CI-11.416

- 5º Tempo: realizar o disparo (Fig 66).



Fig 66 - Saque com a arma carregada - 5º Tempo

3.3.4 SAQUE COM CARREGAMENTO

3.3.4.1 Para fins didáticos, o saque será dividido também em quatro tempos com uma ou mais ações simultâneas (Vídeo 39):

- 1º Tempo: liberar a trava do coldre e empunhá-la para o saque, ao mesmo tempo em que adota uma posição estável (Fig 67);



Fig 67 - Saque com carregamento - 1º Tempo

- 2º Tempo: retirar a arma do coldre, mantendo-a na altura do quadril apontada na direção da ameaça (Fig 68);



Fig 68 - Saque com carregamento - 2º Tempo

EB70-CI-11.416

- 3º Tempo: trazer a arma próxima ao peito com o cano voltado para a ameaça, e carregar a arma (Fig 69);



Fig 69 - Saque com carregamento - 3º Tempo

- 4º Tempo: empunhar com as duas mãos e estender os braços à frente, ficando ECD realizar o disparo (Fig 70);



Fig 70 - Saque com carregamento - 4º Tempo

5º Tempo: realizar o disparo (Fig 71).



Fig 71 - Saque com carregamento - 5º Tempo

3.3.4.2 O carregamento deve ser realizado empunhando o ferrolho com a palma da mão e os dedos da mão fraca, exceto o polegar que fica apontado na direção do peito do atirador. Esta forma de empunhar o ferrolho permite um maior atrito, facilitando o carregamento (Vídeo 39).

3.3.5 IDENTIFICAÇÃO E ENGAJAMENTO DE ALVOS

3.3.5.1 A identificação e o engajamento de alvos ocorrerão em três passos, a saber:

- primeiro passo: perceber a possível ameaça;
- segundo passo: identificar como positiva (ameaça) ou negativa (neutra ou amiga); e
- terceiro passo: engajar, caso a identificação seja positiva.

3.3.5.2 O correto treinamento de identificação positiva/negativa permitirá que o atirador identifique a ameaça, antes da apresentação do armamento.

3.3.5.3 O atirador deve começar em uma velocidade muito lenta, assegurando o adequado acompanhamento e recuperação entre os tiros. Precisão é a primeira prioridade, a velocidade virá com a prática. Para realizar um tiro rápido, o atirador deverá adotar um acompanhamento e recuperação agressivos.

3.3.5.4 Durante o treinamento, o acionamento do gatilho deve ser acelerado, mas não ao ponto de se cometer uma gatilhada ou antecipação. Durante os disparos, a falange do indicador nunca deve perder o contato com o gatilho. O grupamento de tiro deve ser extremamente reduzido.

3.3.5.5 Para assegurar a neutralização de uma ameaça, deve-se aumentar o número de disparos nas áreas vitais. Pela premência de tempo e possibilidade de alvos múltiplos, o *double tap* (dois tiros em sequência) ou *triple tap* (três tiros em sequência) ou é a forma mais adequada para a neutralização de ameaças. Após ter assimilado os conhecimentos dos tiros rápidos, esta técnica deve ser inserida no rol de habilidades do atirador.

3.3.6 COBERTURA

3.3.6.1 Quando o atirador tiver uma pane no seu armamento principal pode realizar a transição para a segunda arma ou solicitar a cobertura bradando “COBRE!”.

3.3.6.2 Dependendo da situação tática pode se abrigar ou livrar a sua ARP para que seu companheiro faça a segurança da mesma. Caso comprometa a segurança da equipe, deve “manter a posição” e sanar a pane ou realizar a troca de carregador, mantendo sua ARP.

3.3.6.3 Caso necessite se abaixar para receber cobertura, após a depanagem da arma deve bradar “PRONTO” e bater com a mão auxiliar na perna do militar que provê a sua cobertura e aguardar ser levantado por ele, conforme previsto no tiro de cobertura (*HIGH-LOW*) .

3.3.7 VERIFICAÇÃO DA ÁREA DE RESPONSABILIDADE (ARP)

3.3.7.1 Após o tiro ou engajamento e cessada a ameaça, o militar verificará a sua ARP sem desfazer a posição de pronto 3, apontando o armamento e acompanhando com a cabeça o movimento da arma (técnica do terceiro olho). Para tal, o atirador permanecerá com sua cabeça reta na posição vertical (NÃO DEVENDO INCLINÁ-LA EM HIPÓTESE ALGUMA) e voltada para frente com seus dois olhos abertos. O foco principal deverá estar na massa de mira enquanto o foco secundário será mantido na direção do alvo, de forma que este último fique embaçado. Na realidade, o atirador que está visualizando o alvo com os dois olhos abertos e com a sua arma em uma das posições de pronto, eleva-a até a altura dos olhos, realizando a transposição do seu foco principal do alvo para a massa de mira, passando o primeiro a ficar embaçado enquanto a massa ficará nítida. Torna-se importante salientar que o atirador não deverá inclinar sua cabeça lateralmente (Vídeo 40).

3.3.7.2 A técnica do terceiro olho permite a quebra da visão de túnel e a verificação da ARP com o rápido engajamento de novas ameaças.

3.3.7.3 Após verificar que não existem mais ameaças em sua ARP, o atirador trava o seu armamento e desfaz a posição de pronto 3, adotando uma outra mais adequada à situação.

3.3.8 VERIFICAÇÃO DO ARMAMENTO (Fig 72)

3.3.8.1 O objetivo desse procedimento é verificar se a arma está em condições de ser utilizada após ser realizado o tiro.

3.3.8.2 Para isso o atirador deverá girar a arma para a esquerda, mantendo-a

apontada na direção da ameaça para verificar se o armamento está fechado e não está em pane (Vídeo 41).



Fig 72 - Verificação do Armamento

3.3.9 RECARREGAMENTO

3.3.9.1 Recarregar a arma corretamente pode ser tão importante quanto utilizá-la. Durante o combate, o militar poderá ter que recarregar seu armamento, sob elevado nível de estresse. Portanto, deverá treinar as técnicas para desenvolver memória muscular.

3.3.9.2 O recarregamento ocorre após a munição ter acabado ou após um incidente de tiro com arma ou munição.

3.3.9.3 O militar deve atentar para a necessidade de diminuir a silhueta, sem perder o inimigo de vista. Isto não impede que o mesmo se abrigue, em qualquer posição, e faça o carregamento.

3.3.9.4 Existem basicamente três tipos de recarregamento: o administrativo, o tático e o de emergência.

3.3.9.5 Recarregamento Administrativo: é um recarregamento de estande realizado entre um exercício de tiro e outro com o objetivo de colocar a arma plena para a próxima atividade.

3.3.9.6 Recarregamento Tático: é o utilizado quando o atirador não sabe quantos tiros foram disparados e necessita deixar sua arma com a capacidade plena de munição antes de prosseguir. Deve ser realizado aproveitando alguma pausa durante o combate. Durante a troca tática de carregadores o atirador deverá estar em segurança, sem ARP, podendo realizar a troca com relativa tranquilidade. O Recarregamento Tático é realizado nos seguintes tempos:

- 1º Tempo: sacar o novo carregador do porta-carregador, empunhando-o com os dedos indicador, médio e polegar da mão auxiliar. Os porta carregadores

deverão estar posicionados de modo a facilitar o saque dos carregadores. Os carregadores deverão estar posicionados de maneira que sejam inseridos na arma sem necessidade de girá-los para o encaixe;

- 2º Tempo: acionar o retém do carregador e retirar o carregador vazio da arma, empunhando-o com os dedos mínimo e anelar da mão auxiliar;

- 3º Tempo: inserir o novo carregador na arma;

- 4º Tempo: guardar o carregador com pouca munição em local de descarte no equipamento, distinto do destinado aos carregadores plenos (Vídeo 42).

3.3.9.7 Recarregamento de Emergência: é utilizado quando toda a munição do carregador é disparada e a arma permanece aberta (ferrolho preso à retaguarda). Quando o ferrolho parar à retaguarda, o atirador deverá reagir instintivamente, mantendo o foco na ameaça ou ARP, e, por um movimento fluido, realizar o recarregamento em quatro tempos:

- 1º Tempo: acionar o retém do carregador para liberar o carregador vazio;

- 2º Tempo: sacar o novo carregador do porta-carregador, empunhando-o com os dedos indicador, médio e polegar da mão auxiliar. Os porta carregadores deverão estar posicionados de modo a facilitar o saque dos carregadores. Os carregadores deverão estar posicionados de maneira que sejam inseridos na arma sem necessidade de girá-los para o encaixe;

- 3º Tempo: inserir o carregador novo na arma, mantendo o foco na ameaça ou ARP; e

- 4º Tempo: fechar a arma executando um golpe no ferrolho (Vídeo 43).

3.3.9.7.1 O atirador nunca deve bater no novo carregador na tentativa de liberar o ferrolho. Tal técnica pode causar pane no armamento. A troca de emergência será executada sempre que ocorrer qualquer pane com a pistola.

3.3.9.7.2 Após a conclusão dos procedimentos de recarregamento de emergência, e consequente estabelecimento da segurança da ARP, o atirador deverá, caso a situação permita, apanhar o seu carregador que foi descartado.

3.3.10 TRANSIÇÃO DE ARMAS

3.3.10.1 A transição pode ser realizada por necessidade tática ou por questão de pane.

3.3.10.2 Alguns fatores podem caracterizar essa necessidade tática como proporcionalidade do emprego da força, tipo de munição empregada, entre outros.

3.3.10.3 A transição será realizada preferencialmente com a utilização da mão auxiliar para conduzir o armamento principal, ao mesmo tempo que a mão que atira busca o segundo armamento para realizar o saque.

3.3.10.4 O disparo com o segundo armamento pode ser realizado com as duas mãos ou apenas com a mão que atira, conforme escolha do atirador. No segundo caso, é imperativo que a pistola esteja carregada no coldre.

3.3.10.5 O disparo com uma mão possibilita maior velocidade na recuperação do armamento principal, que não será em momento nenhum abandonado pela mão auxiliar (Vídeos 44 e 45).

3.3.11 AÇÃO INTEGRADA NO TIRO DE COMBATE

3.3.11.1 A partir do momento em que o atirador tiver aprendido os fundamentos de tiro e procedimentos do tiro de combate, ele deve saber integrá-los. A ação integrada de atirar é uma sequência lógica de medidas que o atirador realiza para melhor harmonizar os fundamentos e procedimentos.

3.3.11.2 A ação integrada no tiro de combate compõe-se das seguintes medidas:

- identificação da ameaça, caso positiva;
- saque, se for o caso;
- empunhadura e tomada da posição de tiro;
- carregamento, se for o caso;
- destravamento da arma;
- pontaria (dois olhos abertos);
- controle da respiração;
- acionamento do gatilho;
- acompanhamento;
- recuperação;
- novo acionamento do gatilho (SFC);
- verificação da ARP, se não houver outra ameaça;
- verificação do armamento (sanar a pane ou trocar o carregador, SFC); e
- travamento da arma.

3.3.12 PANES

3.3.12.1 Existem três situações mais frequentes de panes. Em todas elas e em qualquer situação, a arma sempre deverá estar apontada na direção da ameaça ou dos alvos enquanto a pane está sendo sanada.

3.3.12.2 Falha na Ejeção: ocorre quando um estojo fica na câmara após a percussão. É sanada seguindo os seguintes passos:

- abrir a arma puxando pelo ferrolho e virando a janela de ejeção para baixo;
- após a queda do estojo vazio, liberar o ferrolho carregando a arma; e
- reiniciar o tiro (Vídeo 46).

3.3.1.12.3 Duplo Carregamento: ocorre quando o estojo não é ejetado e um novo cartucho é empurrado pelo ferrolho para a câmara. É sanada seguindo os seguintes passos:

- abrir a arma e prender o ferrolho à retaguarda, aliviando a pressão sobre o carregador;
- retirar o carregador;
- executar dois golpes de segurança;
- inspecionar a câmara;
- colocar o carregador (preferencialmente um sobressalente, pois o anterior pode ter sido o causador da pane);
- trazer o ferrolho à retaguarda e soltar para recarregar arma; e
- reiniciar o tiro (Vídeo 47).

3.3.1.12.4 Falha na Percussão: ocorre quando é realizado o disparo e a munição falha ou quando não houve o carregamento devido ao fato de o carregador estar mal inserido. É sanada seguindo os seguintes passos:

- bater no fundo do carregador com a palma da mão auxiliar, certificando-se que o mesmo está preso corretamente em seu alojamento;
- realizar a operação de carregamento agindo no ferrolho. Isso extrai o cartucho falhado, se houver; e
- reiniciar o tiro (Vídeo 48).

3.3.13 TIRO EM CONDIÇÕES DE BAIXA LUMINOSIDADE

3.3.13.1 Para a realização do tiro em condições de baixa luminosidade, as lanternas mais recomendadas são aquelas que possuem o botão “liga-desliga” em sua parte traseira. Alguns modelos de lanterna podem ser acopladas ao armamento.

3.3.13.2 O tiro de pistola com o EVN segue os mesmos fundamentos de tiro durante condições normais (Fig 73).

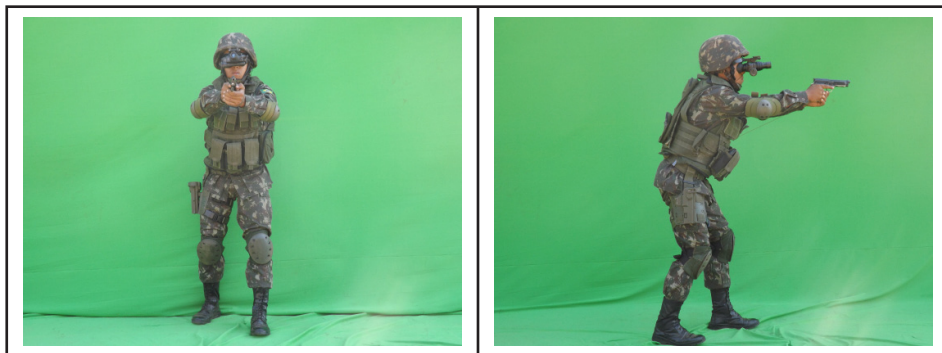


Fig 73 - Tiro com EVN

3.3.13.3 Existem quatro posições de tiro com lanterna:

- cruzada: a mão auxiliar empunha a lanterna e apóia por baixo, sob o pulso, a mão que atira (Fig 74);



Fig 74 - Tiro com Lanterna Posição Cruzada

EB70-CI-11.416

- ao lado da cabeça: é a mais precisa e prática. A mão auxiliar empunha a lanterna na lateral da cabeça, de forma que o atirador tenha iluminado o local para onde estiver olhando. A busca de alvos deverá ser feita com o movimento solidário da cabeça e lanterna. Deve-se procurar utilizar lanternas que tenham o acionamento por botão à retaguarda;



Fig 75 - Tiro com Lanterna Posição ao Lado da Cabeça

- afastada: o braço da mão auxiliar deverá estar estendido e a lanterna posicionada na lateral do corpo, na linha dos ombros (Fig 76); e

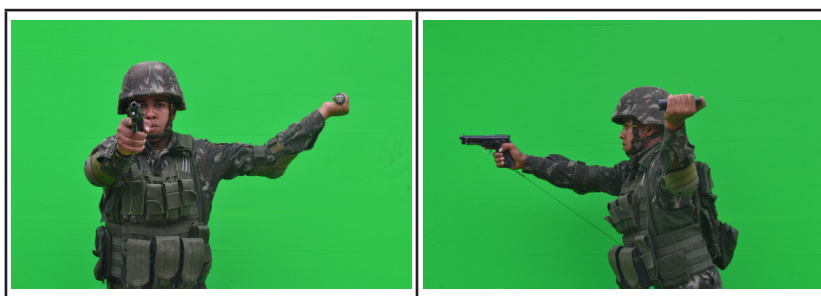


Fig 76 - Tiro com Lanterna Posição Afastada

- tipo seringa: a mão auxiliar empunha a lanterna entre os dedos médio e indicador, o polegar aciona a lanterna e os outros completam a empunhadura.



Fig 77 - Tiro com Lanterna Posição Tipo Seringa

3.3.13.4 É aconselhável a utilização de um cordel preso à lanterna e ao pulso da mão auxiliar do atirador, a fim de permitir o manejo da arma com as duas mãos sem que a lanterna caia.

EB70-CI-11.416

ANEXO A

COMANDOS DE TIRO

1. SEQUÊNCIA:

- 1.1 Número do exercício.**
- 1.2 Nome do exercício.**
- 1.3 Posição Inicial e, SFC, posição de execução do tiro.**
- 1.4 Tipo de Comando do Instrutor.**
- 1.5 Quantidade de séries e disparos.**
- 1.6 Ordens preparatórias para o tiro.**
- 1.7 Comandos do tiro.**
- 1.8 Ordem para verificação aos pares.**

2. EXEMPLOS

2.1 Tiro de Fuzil nº 101

- 2.1.1 “Exercício de tiro de fuzil nº 101”.**
- 2.1.2 “Tiro de Pé”.**
- 2.1.3 “Partindo da posição inicial de pé pronto 1”.**
- 2.1.4 “Ao silvo de apito”.**
- 2.1.5 “Seis séries de um tiro”.**
- 2.1.6 “Ordem aos atiradores: alimentar e carregar. Tomar a posição de pé pronto 1. Atiradores prontos? Atiradores prontos? Atenção!”.**
- 2.1.7 “Silvos de apito ou a voz”.**
- 2.1.8 “Ordem aos atiradores: verificação aos pares. Linha de tiro em segurança!”.**

2.2 Tiro de Pistola nº 310

- 2.2.1 “Exercício de tiro de pistola nº 310”.**
- 2.2.2 “Tiro de Pé com Carregamento e transição da Arma Longa para Arma Curta”.**
- 2.2.3 “Partindo da posição inicial de pé pronto 3”.**
- 2.2.4 “Ao silvo de apito”.**
- 2.2.5 “Uma série de um tiro de Fuzil e duas séries de dois tiros de Pistola”.**
- 2.2.6 “Ordem aos atiradores: alimentar a arma curta e colocá-la no coldre. Alimentar a arma longa. Tomar a posição de pé pronto 3. Atiradores prontos? Atiradores prontos? Atenção!”.**
- 2.2.7 “Silvos de apito ou a voz”.**

2.2.8 “Ordem aos atiradores: verificação aos pares. Linha de tiro em segurança!”

Vídeo C-1.

2.3 Tiro de Fuzil nº 401

2.3.1 “Exercício de tiro de fuzil nº 401”.

2.3.2 “Tiro de Pé com Deslocamento à frente”.

2.3.3 “Partindo da posição inicial de pé pronto 2”.

2.3.4 “Ao silvo de apito”.

2.3.5 “Duas séries de três tiros”.

2.3.6 “Ordem aos atiradores: alimentar e carregar. Tomar a posição de pé pronto 2. Atiradores prontos? Atiradores prontos? Atenção! Progredir!”.

2.3.7 “Silvos de apito ou a voz”.

2.3.8 “Ordem aos atiradores: Alto! Verificação aos pares. Linha de tiro em segurança!”.

Vídeo C-2.

2.4 Tiro de Fuzil nº 407

2.4.1 “Exercício de tiro de fuzil nº 407;”

2.4.2 “Tiro de Pé com Cobertura (*High Low*)”.

2.4.3 “1º Atirador partindo da posição inicial de pé pronto 2 e 2º Atirador partindo da posição de retenção”.

2.4.4 “Ao silvo de apito”.

2.4.5 “1º Atirador uma série de três tiros e 2º atirador uma série de quatro tiros”.

2.4.6 “Ordem aos atiradores: alimentar e carregar. 1º atirador tomar a posição de pé pronto 2 e 2º atirador tomar a posição de retenção. Atiradores prontos? Atiradores prontos? Atenção!”.

2.4.7 “Silvos de apito ou a voz”.

2.4.8 “Ordem aos atiradores: verificação aos pares. Linha de tiro em segurança!”.

ANEXO B

MONTAGEM DE PISTAS DE TIRO DE COMBATE

1. GENERALIDADES

1.1 Uma pista de tiro de combate consiste em um circuito de exercícios de tiros realizados de modo contínuo pelo atirador.

1.2 Os exercícios de tiro podem ser ou não integrados e algum tipo de estresse físico ou psicológico pode, ser ou não, induzido, direta ou indiretamente, no atirador.

1.3 A execução de pistas é uma ferramenta importante para massificação das técnicas ensinadas. Além disso, permite simular situações mais próximas da realidade e forçar o atirador a aplicar as técnicas aprendidas de forma integrada, o que lhe dá oportunidade de verificar falhas que podem interferir no seu desempenho.

2. PLANEJAMENTO E MONTAGEM

- A montagem de uma pista de tiro de combate consiste no planejamento e na montagem propriamente dita.

2.1 PLANEJAMENTO

- Durante a fase de planejamento é importante que o instrutor leve em consideração os seguintes aspectos:

2.1.1 INDUÇÃO DE ESTRESSE

2.1.1.1 A indução de estresse na pista de tiro é uma ferramenta para aproximar o atirador das condições físicas e psicológicas em que ele se encontraria por ocasião de uma situação de engajamento real. Esta indução de estresse em pistas de tiro pode ser aplicada:

- de forma direta, quando é induzida pela equipe de instrução diretamente sobre o atirador (exercícios de força ou agilidade); ou

- de forma indireta, quando é decorrente apenas dos deslocamentos e esforços físicos na tomada das posições durante a execução da pista (deslocamentos mais longos, maior quantidade de exercícios).

2.1.1.2 Por medidas de segurança, é preferível que a indução de estresse direta seja aplicada antes da execução dos tiros. Já a indução de estresse indireta pode ser aplicada ao longo da pista como um todo.

2.1.2 ESCOLHA DOS EXERCÍCIOS DE TIRO

2.1.2.1 A escolha dos exercícios de tiro deve levar em consideração principalmente o nível atingido pelo atirador dentro dos módulos de Tiro de Combate. Por exemplo, se o militar não atingiu o nível intermediário não pode realizar uma pista que possua exercícios de tiro em deslocamento, que são previstos no módulo avançado.

2.1.2.2 Caso o rendimento dos atiradores permita, os exercícios de tiro devem ser escolhidos de forma a integrarem mais de uma técnica.

2.1.3 QUANTIDADE DE EXERCÍCIOS DE TIRO

2.1.3.1 A quantidade de exercícios de tiro deve ser definida de acordo com a dimensão do estande de tiro utilizado, a quantidade de técnicas a serem treinadas e a indução ou não de estresse na pista.

2.1.3.2 Deve-se evitar a montagem de pistas longas e com muitos exercícios de tiro, a fim de que não se torne repetitiva e de difícil controle.

2.1.4 ESCOLHA DOS ABRIGOS

- Ao selecionar os abrigos, o instrutor deve ter o cuidado de posicioná-los de acordo com a técnica que será exigida do atirador e atentar para o material que é confeccionado a fim de evitar ricochetes.

2.1.5 ESCOLHA DOS ALVOS

2.1.5.1 Os alvos devem ser escolhidos de acordo com o tipo de armamento e finalidade do exercício de tiro.

2.1.5.2 As informações e características dos alvos para tiro de combate mais empregados constam no ANEXO C- TIPOS DE ALVOS E ABRIGOS ESPECIAIS

2.1.6 DIREÇÃO DE TIRO

2.1.6.1 A escolha da direção de tiro vai depender das características do estande de tiro utilizado para a montagem da pista.

2.1.6.2 Caso o estande possua bermas compatíveis com o calibre utilizado em mais de uma direção, a pista pode ser montada com essa característica.

2.1.6.3 É importante salientar que para a utilização de mais de uma direção de tiro, deve ser realizado o *briefing* com a equipe de instrução, de segurança e com instruendos, a fim de evitar acidentes por disparos em direções não seguras ou mesmo a presença de militares em regiões próximas às direções de tiro.

2.1.6.4 O instrutor deve certificar-se que os tiros não passarão por cima das bermas, principalmente, os tiros na posição deitado em alvos mais altos.

2.1.6.5 Deverá haver uma vistoria minuciosa das bermas a fim de evitar locais com pedras ou outros materiais que facilitem o ricochete.

2.1.6.6 No caso de exercícios de fogo e movimento, deve-se ter especial atenção para que quem está progredindo nunca fique na direção de tiro de quem está realizando a cobertura.

2.2 MONTAGEM

2.2.1 Após a fase de planejamento deve-se atentar, prioritariamente, para o loteamento, organização e preparo do material a ser empregado no local da instrução.

2.2.2 Antes da montagem é importante que o instrutor verifique o terreno do estande a fim de identificar a presença de objetos ou variações no terreno que possam vir a causar acidentes durante a execução da pista, sejam por deslocamentos ou na tomada de posições.

2.2.3 No caso de objetos o ideal é realizar a retirada deste material e no caso de variações no terreno deve-se evitar tais áreas.

2.2.4 Outra verificação importante é se existem materiais na região da pista que possibilitem ricochetes. Tais materiais devem ser retirados para evitar o risco de ferir algum militar presente no estande.

2.2.5 A colocação dos alvos deve respeitar as direções de tiro determinadas no planejamento.

2.2.6 Os deslocamentos dos atiradores devem ser para frente, para a lateral e para a diagonal, a fim de se evitar acidentes.

2.2.7 É recomendável que o instruendo realize uma passagem em seco na pista ou o treinamento em seco em pistas auxiliares, visando a retirada de dúvidas e ratificação ou retificação de procedimentos e técnicas.

2.2.8 Após a montagem, o instrutor responsável pela aplicação da pista deve realizá-la a fim de conferir se:

- os exercícios propostos estão compatíveis com as técnicas de tiro previstas nos módulos já realizados pelos atiradores;
- a montagem da pista está de acordo com o previsto no planejamento;
- existe algum fator externo que pode induzir a um acidente, e

- tempo de execução da pista para efeitos de cálculo do tempo total, de acordo com a quantidade de instruendos.

3. SEGURANÇA

3.1 Na execução de pista de tiro, os aspectos de segurança crescem de importância devido a complexidade dos exercícios de tiro e a possível indução de estresse.

3.2 Por ser uma instrução de tiro diferenciada na qual os atiradores nem sempre estão alinhados, as pistas de tiro de combate deverão ser realizadas com a observância das normas de segurança previstas no Caderno de Instrução de Prevenção de Acidentes (CI 32/1). Devem ser realizados também os procedimentos previstos no Caderno de Instrução Gerenciamento de Risco Aplicado às Atividades Militares (CI 32/2). Além disso, devem ser adotadas, entre outras julgadas necessárias em cada caso, as seguintes medidas:

- os deslocamentos dentro da pista devem estar balizados ou serem explicados antes da execução da mesma. Pode também, ser realizada demonstração da execução da pista, tudo com o objetivo de retirar dúvidas de execução e evitar que o atirador realize deslocamentos ou procedimentos que atentem contra a segurança.

- é imprescindível a presença de um instrutor ou monitor por atirador acompanhando a execução da pista.

- antes da entrada, e por ocasião da saída da pista, devem ser realizadas pelo atirador, acompanhado por um instrutor ou monitor, as medidas complementares de verificação do armamento.

- a área da pista deve ser isolada para evitar que elementos que não estejam participando da pista naquele momento entrem na área de tiro.

- os militares que estão aguardando para realizar a pista devem ficar em uma posição de segurança afastados da área de tiro.

- os alvos metálicos somente podem ser utilizados para armas curtas e devem estar localizados a mais de cinco metros da posição de tiro.

4. MODELOS DE PISTAS

4.1 Pista Bravo (PB) - Individual ou em Dupla (Fig B1).

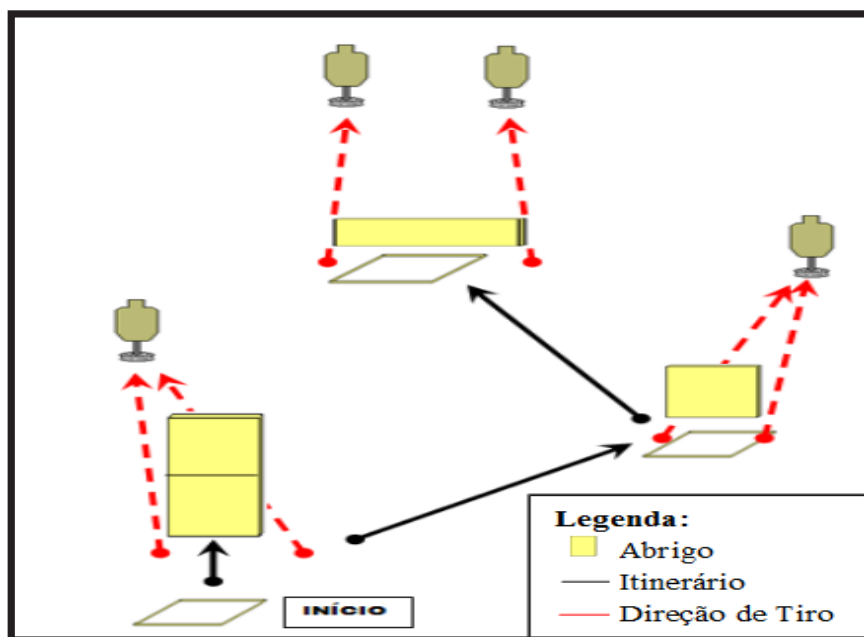


Fig B1 - Pista Bravo

4.2 Pista Lima (PL) - Lateral (Fig B2).

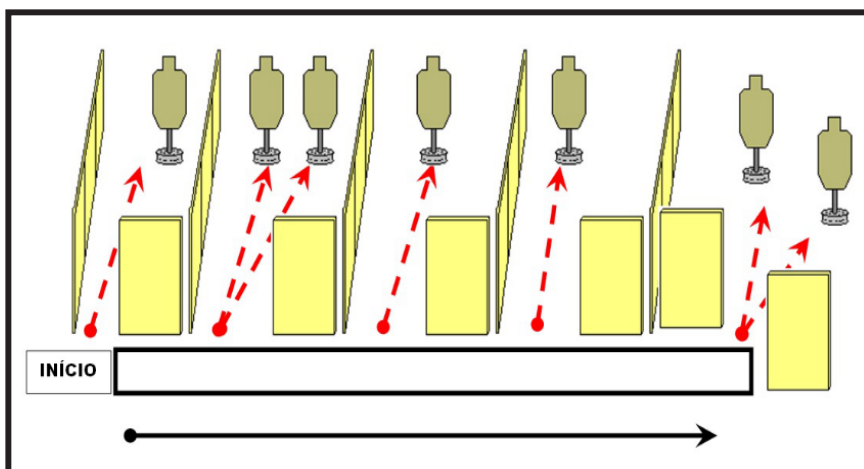


Fig B2 - Pista Lima

4.3 Pista Papa (PP) - Pistola (Fig B3).

4.3.1 O militar iniciará a pista com a arma fechada, desengatilhada e no coldre. Alimentará a arma com o carregador com oito cartuchos.

4.3.2 No porta carregador fechado estará um carregador com sete cartuchos.

4.3.3 Executará dois tiros em cada alvo de papel e um tiro no alvo metálico.

4.3.4 Após abrir a porta deverá engajar o alvo móvel primeiro e depois os outros restantes.

4.3.5 Tempo máximo de execução: 40 segundos.

4.3.6 A parte branca do alvo representa uma identificação negativa.

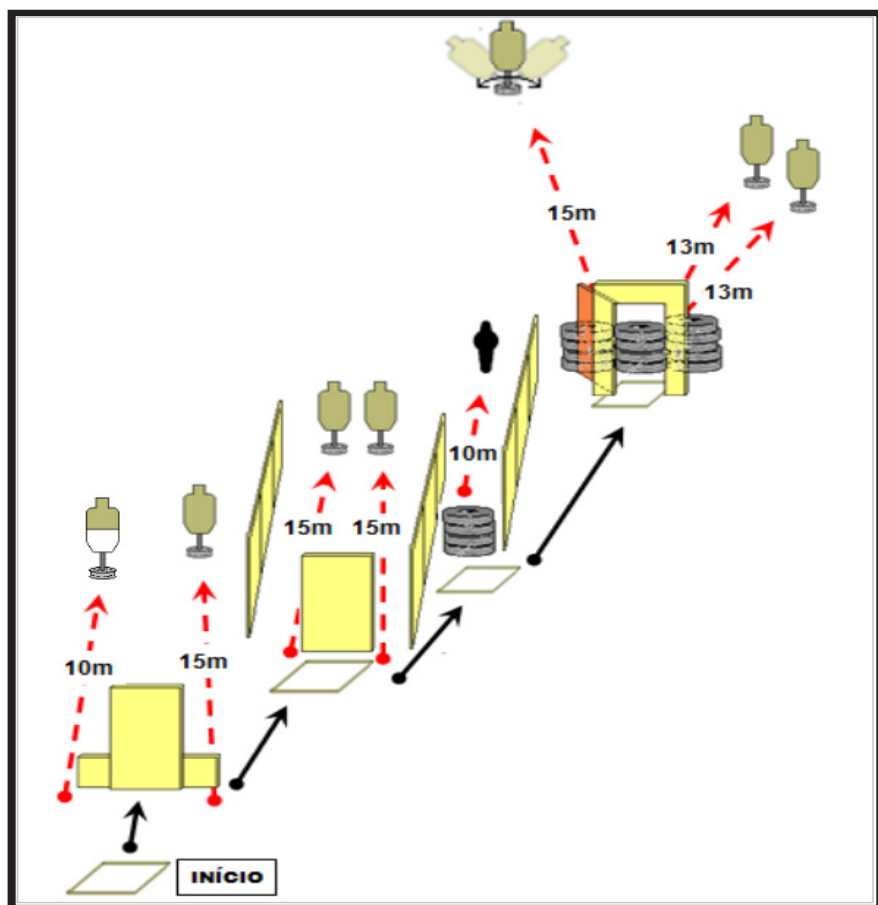


Fig B3 - Pista Papa

4.4 Pista Foxtrot (PF) - Fuzil (Fig B4)

4.4.1 O militar iniciará a pista com a arma fechada, desencatilhada e travada. Alimentará com o carregador com seis cartuchos.

4.4.2 No porta carregador fechado estará um carregador com nove cartuchos.

4.4.3 Executará seis tiros nos alvos 1 e 2 pela esquerda, fará a troca pelo carregador com nove cartuchos e executará os tiros nos alvos 3, 4 e 5 pela direita.

4.4.4 Tempo máximo de execução: 120 segundos.

4.4.5 A parte branca do alvo representa uma identificação negativa.

Observação: caso o estande não comporte as distâncias descritas no módulo, poderão ser empregados alvos com as dimensões proporcionais.

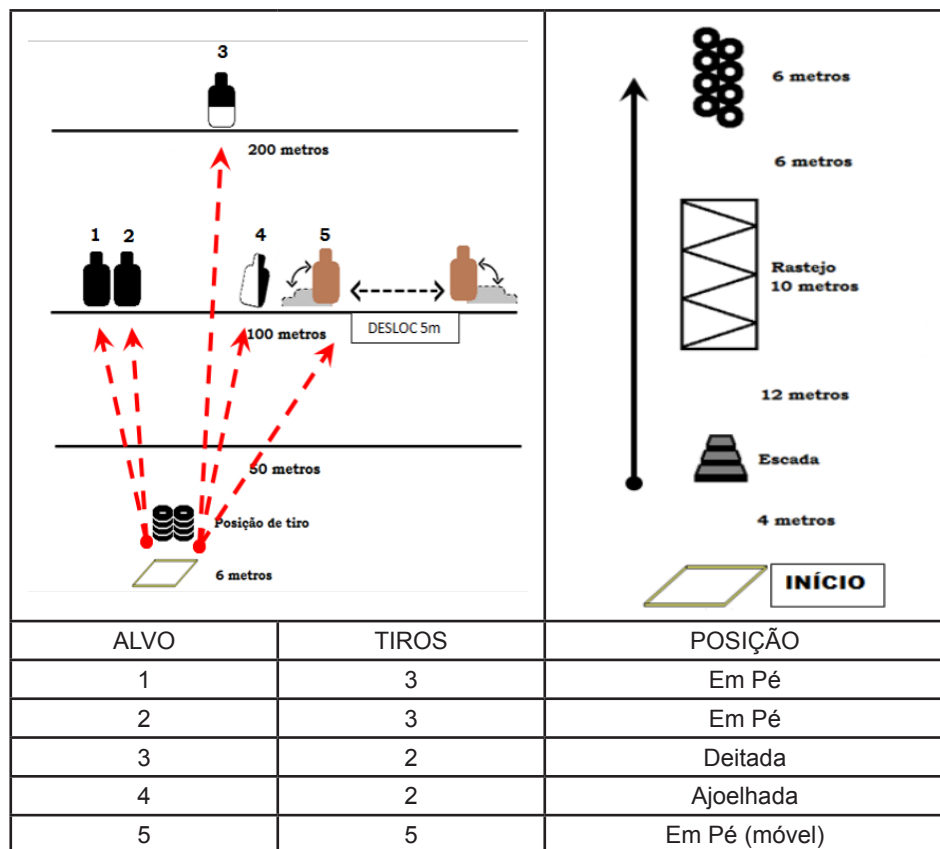


Fig B4 - Pista Foxtrot

4.5 Pista Juliet (PJ) - Mista (Fig B5)

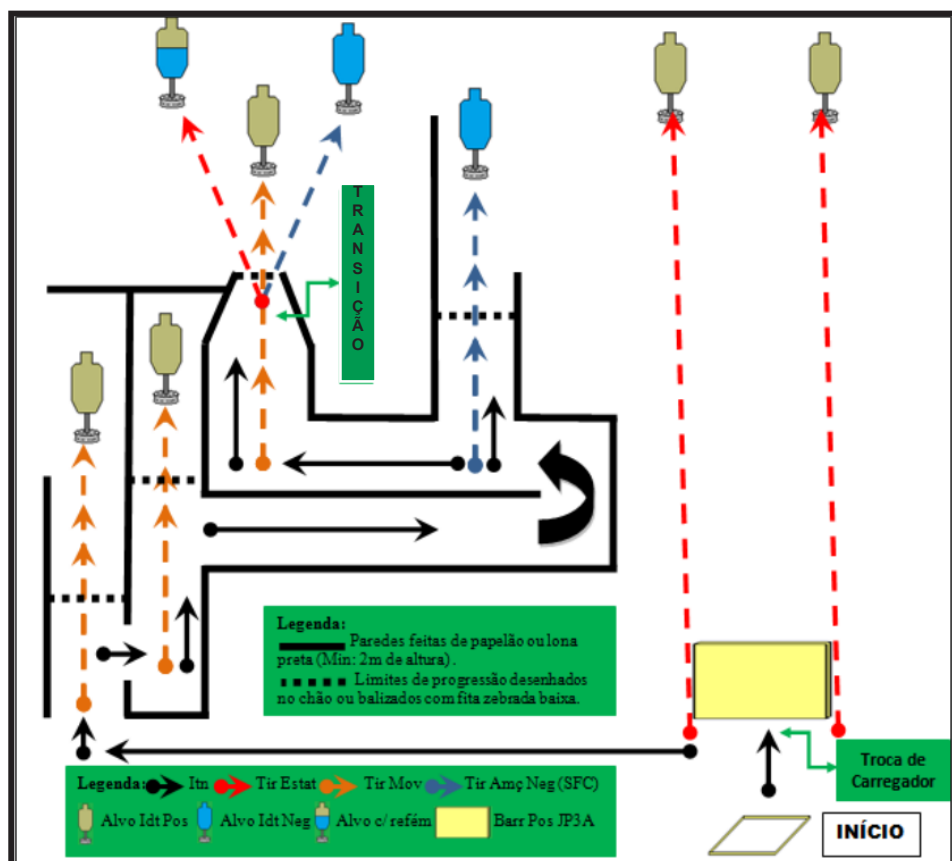


Fig B5 - Pista Juliet

ANEXO C

TIPOS DE ALVOS E ABRIGOS ESPECIAIS

1. ALVOS

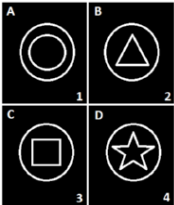
ALVOS	NOMENCLATURA	DIMENSÕES	UTILIZAÇÃO	OBSERVAÇÃO
	ALVO MILITAR A2	h: 100 cm l: 50 cm	Módulos em geral	-
	ALVO SILHUETA COLT SEM REFÉM	h: 80 cm l: 55 cm	Tiro em humanoide	- O alvo possui pontuações.
	ALVO SILHUETA COLT COM REFÉM	h: 90 cm l: 60 cm	Tiro em humanoide com refém	- O alvo possui pontuações. - Adequado para identificação positiva e negativa e tiro com precisão.
	ALVO DE PERCEPÇÃO ALTERNATIVO	h: 64 cm l: 46 cm r: 7,5 cm	Utilizado em exercícios de percepção	- Adequado para identificação positiva e negativa. - Deve conter pelo menos um tipo de identificação letras, números ou figuras. - Pode ser feito utilizando o alvo A2 cortando-se a cabeça do alvo e pintando com tinta branca os círculos e identificações.

Fig C1 - Tipos de Alvos

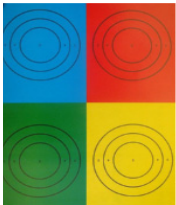
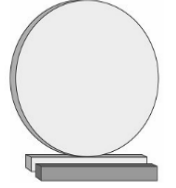
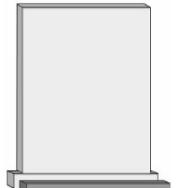
ALVOS	NOMENCLATURA	DIMENSÕES	UTILIZAÇÃO	OBSERVAÇÃO
	ALVO DE PERCEPÇÃO COM 4 CORES	h: 64 cm l: 46 cm r: 7,5 cm	Utilizado em exercícios de percepção	- Adequado para identificação positiva e negativa.
	ALVO IPSC CLÁSSICO	h: 58 cm l: 46 cm	Utilizado em pistas de tiro	-
	ALVO IPSC CLÁSSICO BRANCO	h: 58 cm l: 46 cm	Utilizado em pistas de tiro	- Adequado para identificação negativa.
	ALVO SAQUE RÁPIDO/NRA	h: 80 cm l: 48 cm	Utilizado em pistas de tiro e módulos de pistola com saque	- Possui pontuações. - Adequado para verificação de precisão.
	ALVO METÁLICO PLATE CIRCULAR	r Max: 15 cm r Min: 10 cm	Utilizado em pistas de tiro	- Deve ser utilizado apenas em pistas de armas curtas em uma distância mínima de 7 m.
	ALVO METÁLICO PLATE QUADRADO	l Max: 30 cm l Min: 15 cm	Utilizado em pistas de tiro	- Deve ser utilizado apenas em pistas de armas curtas em uma distância mínima de 7 m.

Fig C1 - Tipos de Alvos (continuação)

ALVOS	NOMENCLATURA	DIMENSÕES	UTILIZAÇÃO	OBSERVAÇÃO
	ALVO METÁLICO CLÁSSICO POPPER	h: 87 cm l: 15 cm	Utilizado em pistas de tiro	- Deve ser utilizado apenas em pistas de armas curtas em uma distância mínima de 7 m.
	ALVO METÁLICO PEPPER POPPER	h: 105 cm l: 15 cm	Utilizado em pistas de tiro	- Deve ser utilizado apenas em pistas de armas curtas em uma distância mínima de 7 m.
	ALVO FOTOGRAFICO COLORIDO DE FRENTE	h: 90 cm l: 60 cm	Utilizado em pista de tiro	- Permite maior realismo na identificação.
	ALVO FOTOGRAFICO COLORIDO DE LADO	h: 90 cm l: 60 cm	Utilizado em pista de tiro	- Permite maior realismo na identificação.
	ALVO FOTOGRAFICO COLORIDO DE COSTAS	h: 90 cm l: 60 cm	Utilizado em pista de tiro	- Permite maior realismo na identificação. - Permite treinamento de regras de engajamento.

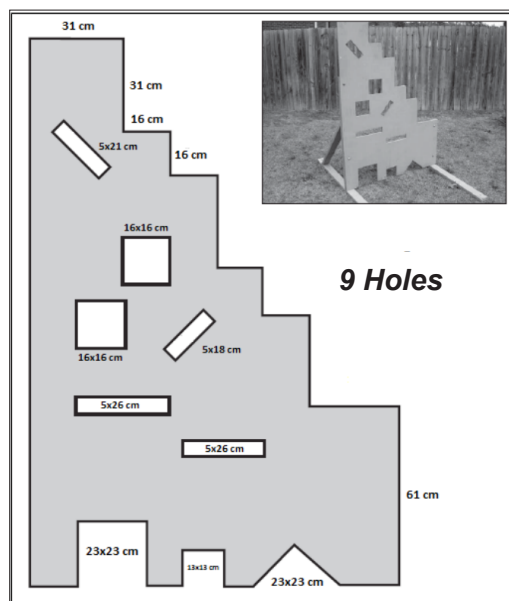
Fig C1 - Tipos de Alvos (continuação)

ALVOS	NOMENCLATURA	DIMENSÕES	UTILIZAÇÃO	OBSERVAÇÃO
	ALVO FOTOGRAFICO COLORIDO ARMA LONGA	h: 90 cm l: 60 cm	Utilizado em pista de tiro	- Permite maior realismo na identificação.
	ALVO FOTOGRAFICO COLORIDO EM CARRO	h: 60 cm l: 90 cm	Utilizado em pista de tiro	- Permite maior realismo na identificação.

Fig C1 - Tipos de Alvos (continuação)

2. ABRIGOS ESPECIAIS

- *9 Holes*: abrigo desenvolvido para permitir que o atirador se adestre em diversas posições de tiro, inclusive, posições não convencionais. Deve ser confeccionado em madeira e pode ser utilizado tanto em módulos estáticos como em pistas de tiro.



ANEXO D

VÍDEOS

1. Os vídeos deste caderno de instrução estão numerados de 1 a 48, distribuídos nos capítulos II Fuzil e III Pistola, e disponíveis no Portal do Preparo do COTER.
2. Lista de vídeos do capítulo II Fuzil (1 a 22).
3. Lista de vídeos do capítulo III Pistola (23 a 48).

LISTA DE VÍDEOS CAPÍTULO II

- Vídeo 1 Giro estacionário ameaça à direita pela frente
- Vídeo 2 Giro estacionário ameaça à direita para trás
- Vídeo 3 Giro estacionário ameaça à esquerda pela frente
- Vídeo 4 Giro estacionário ameaça à esquerda para trás
- Vídeo 5 Giro estacionário ameaça à retaguarda pela direita
- Vídeo 6 Giro estacionário ameaça à retaguarda pela esquerda
- Vídeo 7 Deslocamento lateral posição pé à frente
- Vídeo 8 Deslocamento lateral posição isósceles
- Vídeo 9 Tiro movimento para frente
- Vídeo 10 Tiro movimento para retaguarda
- Vídeo 11 Tiro movimento ameaças laterais
- Vídeo 12 Técnica de redução da velocidade para tiro em movimento
- Vídeo 13 Técnica de redução da velocidade para tiro parado
- Vídeo 14 Técnica de cobertura
- Vídeo 15 Verificação do carregamento
- Vídeo 16 Verificação da ARP
- Vídeo 17 Verificação do armamento
- Vídeo 18 Recarregamento tático
- Vídeo 19 Recarregamento de emergência
- Vídeo 20 Pane de Falha na ejeção
- Vídeo 21 Pane de Duplo carregamento
- Vídeo 22 Pane de Falha na percussão

EB70 CI-11.416

LISTA DE VÍDEOS CAPÍTULO III

Vídeo 23 - Giro Estacionário - ameaça à direita (pela frente)

Vídeo 24 - Giro Estacionário - ameaça à direita (por trás)

Vídeo 25 - Giro Estacionário - ameaça à esquerda (pela frente)

Vídeo 26 - Giro Estacionário - ameaça à esquerda (por trás)

Vídeo 27 - Giro Estacionário - ameaça à retaguarda pela direita

Vídeo 28 - Giro Estacionário - ameaça à retaguarda pela esquerda

Vídeo 29 - Deslocamento Lateral - isósceles

Vídeo 30 - Deslocamento Lateral - posição com um pé à frente

Vídeo 31 - Tiro em Movimento à frente

Vídeo 32 - Tiro em Movimento à retaguarda

Vídeo 33 - Tiro em Movimento alvos na lateral

Vídeo 34 - Técnica de redução da velocidade para tiro em movimento

Vídeo 35 - Técnica de redução da velocidade para tiro parado

Vídeo 36 - Tiro de Cobertura

Vídeo 37 - Verificação do carregamento

Vídeo 38 - Saque por tempos com a arma carregada

Vídeo 39 - Saque com carregamento com palma da mão e dedos

Vídeo 40 - Verificação da ARP

Vídeo 41 - Verificação do armamento

Vídeo 42 - Recarregamento Tático

Vídeo 43 - Recarregamento de Emergência

Vídeo 44 - Transição de armas - tiro com as duas mãos

Vídeo 45 - Transição de armas - tiro com uma mão

Vídeo 46 - Pane de Falha na Ejeção

Vídeo 47 - Pane de Duplo Carregamento

Vídeo 48 - Pane de Falha na Percussão

COMANDO DE OPERAÇÕES TERRESTRES
Brasília, DF, 6 de novembro de 2017
www.portaldopreparo.coter.eb.mil.br